

Guía Aprendizaje Remoto

Actualización Empresarial

HOY VIVO LA
FORMACIÓN
TEC

Metodología de Aprendizaje Remoto ***Programa Actualización Empresarial***

Metodología de Aprendizaje Remoto

Modalidad en las actividades de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan de forma sincrónica, asincrónica o con una combinación de ambas, donde estudiantes y docentes están separados por distancia y no comparten un mismo espacio físico. Implica el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo de la actividad formativa, lo cual conlleva cambios en la metodología y una necesaria flexibilización de algunos elementos del proceso para ajustarse a las necesidades del contexto.

Dentro de esta modalidad, el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrollará siguiendo principalmente una dinámica telepresencial, en la que se desarrollan sesiones sincrónicas (en vivo) semanales en un horario establecido a través de la plataforma Microsoft Teams. En estas sesiones se realizarán actividades como explicaciones o exposiciones participativas, atención de consultas, seguimiento de avances, coordinación de trabajos colaborativos, entre otros.

Además, el proceso de aprendizaje se complementará con actividades asincrónicas, las cuales no requieren coincidencia de tiempo entre estudiantes y docentes. Estas actividades implican el desarrollo de trabajos guiados y organizados semanalmente mediante la plataforma de repositorio digital, en donde el docente tendrá acceso a un aula virtual que deberá configurar para organizar las orientaciones, materiales, espacios de interacción y medios de envío de las evidencias de aprendizaje.

Recomendaciones para la aplicación de la metodología

Clases sincrónicas

Con respecto a las actividades sincrónicas, se recomienda integrar diversas actividades con la intención de mantener la atención y participación de los estudiantes a lo largo de la sesión. Las clases sincrónicas tendrán una duración de tres horas. Es importante que tome en cuenta que el resto del tiempo de aprovechamiento semanal por parte del estudiante debe utilizarse para el desarrollo de actividades asincrónicas, según sea el caso en cada asignatura o módulo.

Para las sesiones sincrónicas priorice aquellas actividades que requieren de un intercambio inmediato de información entre el docente y los estudiantes, aquello que resulte complejo realizar de forma asincrónica y lo que considere debe organizarse o desarrollarse en tiempo real. Algunas técnicas didácticas que pueden ser de utilidad para el desarrollo de clases sincrónicas son:

- **Explicaciones breves por parte del docente:** Procure no sobrepasar lapsos de veinte minutos en explicaciones magistrales. Se le recomienda realizar pausas, estimular la participación de los estudiantes mediante preguntas o incluir en medio de la explicación alguna actividad breve de repaso, comprobación y opinión.
- **Exposiciones participativas:** Tanto el docente como los estudiantes pueden convertir una explicación magistral en una exposición participativa. En este caso, se puede hacer uso de alguna herramienta o software que permita intercalar diapositivas de contenido con actividades que los estudiantes pueden realizar desde sus dispositivos, tal como Nearpod.
- **Ejercicios de repaso o comprobación cortos:** Actividades para reforzar los contenidos previamente estudiados y comprobar la realización de actividades asincrónicas como lecturas, análisis de casos, entre otros. También se pueden desarrollar cuestionarios cortos de carácter formativo o sumativo como parte del proceso de evaluación. Existen herramientas que facilitan la creación de ejercicios interactivos de este tipo.
- **Organización y desarrollo de trabajos colaborativos:** Para la organización de equipos de trabajo y la realización de actividades grupales cortas, se pueden aprovechar las opciones de las plataformas de comunicación para dividir el grupo entero en subgrupos de trabajo, dentro de una misma sesión sincrónica. Se recomienda explicar con claridad el detalle de la actividad antes de iniciar y delimitar los tiempos de realización. Asimismo, se considera **importante que el docente pueda integrarse a los diferentes subgrupos para dar seguimiento a la actividad.**

- **Plenarias:** Luego de una actividad individual o grupal, se reúne el grupo completo y se realiza una discusión o puesta en común de los resultados de los trabajos. Es una actividad que se utiliza para concluir y retomar elementos claves de la clase sincrónica. Se recomienda que el profesor realice un adecuado manejo del tiempo, para que los estudiantes puedan participar y no se extienda la participación durante todo el tiempo de la sesión.
- **Ejercicios de evaluación entre pares:** Estas actividades se realizan durante la presentación de evidencias o trabajos realizados, ya sea individuales o grupales. Tienen como objetivo promover el intercambio de opiniones e ideas entre los mismos estudiantes. Puede ser de carácter formativo (sin valor porcentual) o sumativo (con un valor en la nota del curso). Se recomienda orientar la evaluación mediante instrumentos como escalas de valoración y rúbricas. Para la recopilación de la información puede apoyarse mediante formularios en línea (Google Forms, por ejemplo). Se pueden organizar subgrupos para agilizar la realización del ejercicio.
- **One - minute paper:** Se les da a los estudiantes 60 segundos para rescatar, ya sea por escrito o de forma oral, aspectos claves de la lección o aprendizajes contruidos durante la clase. Es una forma rápida y efectiva de tener retroalimentación de los estudiantes al finalizar una sesión.
- **Construcciones colaborativas:** Pueden desarrollarse múltiples actividades de construcción conjunta, por ejemplo: lluvia de ideas, diagramas, posters o murales digitales. Para esto, se recomienda utilizar pizarras o lienzo digitales de fácil acceso y uso, preferiblemente que se compartan mediante un enlace y que no requieran creación de usuarios por parte de los estudiantes. Una herramienta que se puede utilizar es Microsoft Teams, mediante la pizarra colaborativa.
- **Seguimiento y discusión de avances:** En el caso de desarrollar actividades complejas como proyectos o investigaciones, las sesiones sincrónicas resultan muy útiles para dar seguimiento al avance de este tipo de trabajos. La socialización de estos avances entre estudiantes y las recomendaciones del docente, resulta valiosa para el mejoramiento de la versión final de estos trabajos.

Recomendaciones para sesiones sincrónicas

A continuación, se comparten algunas recomendaciones importantes para el buen desarrollo de las sesiones sincrónicas:

Antes de la sesión

- Planificar un guion o minuta: Para esto, resulta muy útil organizar la clase en bloques de actividades, procurando dar recesos cortos cada 50 minutos, de manera que el estudiante pueda comer, estirarse y despejarse para mantener la atención. Por ejemplo:

Hora y duración	Actividad	Material o recurso por usar
6:00pm – 6:05pm	Saludo Explicación de actividades de la sesión	
6:05pm – 6:25pm	Repaso o síntesis de aspectos relevantes de la clase anterior, trabajos previos o explicación por parte del docente.	Presentación sobre...
6:25pm – 6:50pm	Lluvia de ideas sobre temática de la sesión	Pizarra colaborativa
10 minutos	Receso	
7:00pm – 7:50pm	Resolución de caso en equipos	Documento con casos
10 minutos	Receso	
8:00pm – 8:40pm	Plenaria: presentación y discusión de resultados del caso estudiado	Una diapositiva por equipo con resultados
8:40pm – 9:00pm	Cierre por parte del docente con ideas principales Explicación o recordatorio de actividad asincrónica Despedida	

- Preparar todos los materiales necesarios para el desarrollo de la lección y contar con el respaldo en caso de presentarse problemas técnicos o de conexión. **Importante recordar que el aula virtual se debe organizar con una semana de antelación en la plataforma de repositorio digital.**
- Hacer uso de apoyo audiovisual evitando recargar las diapositivas con mucho texto.
- Contar con el debido manejo de la plataforma o programas a utilizar.
- Asegurarse de contar con un nivel adecuado de sonido e iluminación. Se sugiere que los docentes siempre mantengan la cámara encendida.

Durante la sesión

- Conectarse unos minutos antes para permitir el ingreso de los estudiantes. Se pueden aprovechar estos minutos para conversar informalmente con los estudiantes. Esto ayuda a mantener la cercanía.
- Iniciar puntualmente; de esta manera se fomenta que los estudiantes se conecten a tiempo.
- Verificar que la grabación de la lección se haya iniciado.
- Explicar al inicio de la sesión la agenda y la dinámica a desarrollar durante la clase.
- Realizar preguntas frecuentes y actividades cortas para fomentar la participación. El uso de subgrupos de trabajo resulta muy útil.
- Apoyarse de otras herramientas externas para el desarrollo de actividades, por ejemplo: formularios, cuestionarios, pizarras compartidas, murales colaborativos, presentaciones interactivas, entre otros.

Después de la sesión

- Tomar apuntes sobre las principales ideas discutidas o resultados de los trabajos.
- Establecer aspectos pendientes para la siguiente clase.
- Compartir el material utilizado en la clase (enlaces, imágenes de pizarra, videos, entre otros).

Actividades asincrónicas

Las actividades asincrónicas se establecen con el objetivo de preparar al estudiante con material de apoyo que se realizan fuera de clase, para comprender los contenidos de las lecciones semanales (videos, lecturas, casos, películas, prácticas, entre otros) o bien, para reforzar algunos temas vistos en clases anteriores. Estas actividades deben tener una duración de una hora por cada lección.

Se recomienda elaborar una consigna u orientación semanal con el detalle e instrucciones de las actividades asincrónicas por realizar. Estas orientaciones deben integrarse en el aula virtual del curso, con al menos una semana de antelación.

Estas orientaciones deben ser claras y específicas, de manera que al leerlas el estudiante pueda guiarse para la adecuada realización de lo solicitado. Una buena forma de organizar las orientaciones es definir el paso a paso que el estudiante debe realizar para el desarrollo de la actividad. Observe el siguiente ejemplo, que muestra parte de una consigna:

Orientaciones de la semana 1

Del 6 al 12 de noviembre



Conceptos y principios de la mediación pedagógica en EVA

OBJETIVOS
Comprender las principales características de los procesos de mediación pedagógica en entornos virtuales.

Discutir los principios didácticos para procesos de comunicación, interacción y construcción del conocimiento en entornos virtuales de aprendizaje.

CONTENIDOS
Contenido 1: Mediación pedagógica y comunicación en los nuevos escenarios de aprendizaje

Estimados y estimadas participantes:
Para iniciar con las actividades del curso es necesario que realicemos un primer acercamiento al concepto de mediación pedagógica, sus principios y características en entornos virtuales de aprendizaje. En este curso utilizaremos la indagación como nuestra principal estrategia, por lo que se les solicita realizar las siguientes actividades durante esta primer semana:

- 1 Leer el programa y cronograma del curso, así como la sección Orientaciones generales, que se encuentra en la página principal del portal del curso.
- 2 Participar al espacio llamado "El parque", realizando su presentación personal.
- 3 Del libro *Evolución y retos de la Educación Virtual*, leer de la página 54 a la 63, a partir del título *Acompañar al estudiante en un entorno virtual*. El libro se encuentra enlazado en la semana 1.
- 4 Realizar una indagación a partir de diversas fuentes, acerca del **concepto de mediación pedagógica**. Además investigue sobre **las características de la mediación pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje**. Tome nota de lo más relevante, así como cualquier otra idea que considere de interés para el curso.

Mediación y evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales de aprendizaje

Como se mencionó anteriormente, el docente debe solicitarle al estudiante un trabajo previo antes de una sesión sincrónica, con el propósito de aprovechar al máximo el tiempo de clase para discutir, compartir ideas, opiniones, realizar síntesis, construcciones colaborativas, entre otros.

Algunas técnicas que se pueden utilizar para el desarrollo de trabajos asincrónicos son:

- **Análisis de lecturas, artículos, noticias, videos y otros recursos educativos:** Permiten que el estudiante lea o visualice con detenimiento un material, como trabajo posterior a una sesión sincrónica o como trabajo previo a una sesión. Cuando se solicita un trabajo de estudio independiente antes de una clase, es posible desarrollar la sesión sincrónica de una manera más activa partiendo del trabajo previo del estudiante. A esta dinámica se le llama **clase invertida** y resulta muy eficaz para el aprendizaje remoto.
- **Foros de debate:** Es importante iniciar con una pregunta generadora amplia. Luego podrán integrarse nuevas preguntas para seguir generando discusión. Deben indicarse con claridad los lineamientos para la participación. Es necesario que el docente le dé seguimiento al menos una vez al día durante el periodo que se encuentre habilitado. Se recomienda hacer un cierre con una síntesis de ideas al finalizar el foro.
- **Indagaciones o investigaciones:** Las indagaciones, por lo general, son trabajos de búsqueda de información menos formales o rigurosos que las investigaciones, por lo cual pueden desarrollarse en un menor tiempo. En ambos casos es necesario orientar con claridad el proceso a seguir y el propósito que se desea lograr. Como resultado de las indagaciones se pueden solicitar diversos tipos de evidencias de aprendizaje, como infografías, cuadros, posters, entre otros. Para las investigaciones se recomienda solicitar avances y dar seguimiento oportuno, en caso de que se deba reorientar el proceso que están desarrollando los estudiantes.

- **e-Portafolios:** Permite la recopilación de evidencias de aprendizaje que el estudiante va elaborando a lo largo del curso. Las evidencias pueden ser de diversos tipos; ya sean definidas por el docente o seleccionadas por el estudiante entre los trabajos elaborados en el curso. También es común solicitar la elaboración de una evidencia semanal a cada estudiante, acerca de lo aprendido y realizado durante la semana. Al cierre del curso, cada estudiante hace la recopilación digital de las evidencias, acompañada de un reporte del proceso de aprendizaje. Esta técnica promueve la autorregulación y autoevaluación del estudiante sobre su propio proceso, identificando y analizando los aprendizajes construidos, logros, fortalezas, debilidades y aspectos pendientes o por mejorar.
- **Resolución o estudio de casos:** La resolución de casos por lo general está orientada al análisis de casos cortos o sencillos. El estudio de casos es una estrategia didáctica más compleja, que puede ir desde el análisis de la decisión de un experto sobre una situación, hasta el desarrollo de una propuesta de solución de situaciones altamente complejas. Para su mejor aprovechamiento, se le recomienda indagar más de la estrategia, se recomienda la siguiente referencia bibliográfica: *Libro Estrategias didácticas para la indagación y la investigación, pág. 21 en adelante.*
- **Trabajos colaborativos:** Al igual que en las clases sincrónicas, se puede solicitar el desarrollo de trabajos en equipo de forma asincrónica. Sin embargo, estos pueden ser más complejos que los que se realizan en la sincronía. Procure brindar orientaciones muy claras para el buen desarrollo de los trabajos, además de dar seguimiento al avance de los equipos. Una forma sencilla de poder dar seguimiento a los avances de cada equipo es solicitarles la creación de documentos compartidos con el docente.
- **Productos de aprendizaje varios:** Como complemento a las clases sincrónicas es posible solicitar evidencias sencillas como:
 - Cuadros comparativos
 - Diarios de doble entrada: Cuadro de dos columnas para comprensión y análisis de documentos como artículos, libros, películas, videos, lecturas en general. En la columna de la izquierda, el estudiante incluye información objetiva, frases e ideas puntuales extraídas del documento. En la de la derecha incluye su análisis, opinión o postura.

- Cuadros SQA y PNI: Son organizadores de ideas por momentos (SQA) o aspectos (PNI) acerca de una situación, documento o contenido en particular. Se elaboran en cuadros de 3 columnas:
 - SQA
 - S: Qué sé (Conocimiento previo / Antes del desarrollo del tema)
 - Q: Qué quiero aprender (intereses, puntos más relevantes y desconocidos para el estudiante / Antes del desarrollo del tema)
 - A: Que aprendí (Aprendizajes construidos, conocimientos adquiridos / Después del desarrollo del tema)
 - PNI
 - P: Aspectos positivos
 - N: Aspectos negativos
 - I: Aspectos interesantes
- Posters o infografías: Permiten sintetizar información como resultado de un estudio de casos, una indagación o investigación, por ejemplo. Las infografías utilizan más elementos gráficos o incluso interactivos para organizar la información y buscan un mayor impacto visual. Los posters (científicos) tienen una estructura más formal, con secciones bien definidas que incluyen texto, imágenes y gráficos. En este enlace podrá encontrar una *presentación sobre los posters científicos*.
- Mapas conceptuales o mentales: Los mapas conceptuales por lo general tienen una estructura más rígida, organizando conceptos y palabras claves para establecer relaciones jerárquicas. Los mapas mentales tienen un núcleo central del cual se desprenden ramas primarias y secundarias, con diversas ideas que se organizan en sentido de las manecillas del reloj. Incorporan imágenes, enlaces y otros recursos.

Proceso de evaluación

La evaluación se contempla como un proceso integral que se desarrolla a lo largo del curso y que puede tener varias funciones:

Diagnóstica: Busca conocer el estado inicial del objeto por evaluar, que puede ser el conocimiento del estudiante sobre cierto tema, pero también sus intereses, experiencias previas, entre otros. Se puede hacer al inicio del curso o de un contenido en particular o de una clase. Permite realizar ajustes, reorientar lo planificado y también realizar comparaciones al final del curso. Se recomienda no realizar calificación ni asignar valor porcentual a los procesos diagnósticos.

Formativa: Busca recoger información durante el proceso formativo acerca del progreso de los estudiantes, con la intención de guiar y reorientar al estudiante o las experiencias de aprendizaje, a partir de un conocimiento más detallado de lo que está sucediendo. Como docentes, nos brinda información sobre cómo se están desarrollando las actividades, cuáles son las estrategias que mejor están facilitando el aprendizaje, desajustes que se han presentado, vacíos, entre otros. Requiere una comunicación continua en varias vías y se vale de la realimentación, tanto docente-estudiante, estudiante-docente y estudiante-estudiante.

Sumativa: Tiene como propósito establecer el rendimiento alcanzado; realizar una valoración contundente para la toma de decisiones en relación al resultado de una prueba, un producto de aprendizaje, la aprobación, certificación o titulación de un proceso educativo. Por lo general, se establece una calificación que se traduce en un valor porcentual en la nota final del curso. Recuerde además que puede integrar al estudiante como agente evaluador de su propio proceso: autoevaluación, evaluación entre pares y coevaluación.

A continuación, se presenta un ejemplo de la distribución de la rúbrica de evaluación para los técnicos, especializaciones y gestores impartidos a través del Programa Actualización Empresarial:

Propuesta de evaluación del Curso	Porcentaje
Pruebas cortas (individual en línea).	20 %
Examen parcial práctico	20%
Trabajos grupales (en formato digitales).	30%
Proyecto Final	30%
TOTAL	100%

Recomendaciones para las actividades de evaluación sumativa.

- Comunique con antelación la realización y el valor porcentual de las actividades evaluables.
- Defina con mucha claridad en la consigna o explicación los lineamientos de entrega de los productos de aprendizaje por calificar: fechas, formato, medios de envío, entre otros.
- Elabore instrumentos de evaluación que le permitan realizar una valoración mejor fundamentada. El estudiante debe conocer el instrumento de evaluación desde el inicio de la actividad. A continuación, algunos ejemplos sencillos de instrumentos que puede usar:

- 1. Lista de cotejo:** También conocida como lista de control o verificación. Permite cotejar o verificar la presencia o ausencia de una determinada característica o conducta, por lo que su elaboración se basa en una serie de aspectos cuya presencia o ausencia se puede constatar (Sí o No). Permite un rápido registro de la información. El logro o presencia se califica con 1 punto.

Usos:

- Actividades que se valoran mediante la observación.
- Para validar procedimientos sencillos, secuenciales o que hacen referencia a una norma.
- Para valorar avances de trabajos o asignaciones.

Ejemplo:

Criterio	Logrado (1 punto)	No logrado (0 puntos)	Observaciones
Participa activamente durante el desarrollo de la sesión.			
Realiza y completa todas las actividades propuestas durante la sesión.			
Respeto el tiempo establecido para la realización de las actividades, para el aprovechamiento del tiempo de clase.			
Comparte ideas, aportes, opiniones con el resto del grupo en relación a los contenidos tratados cuando así se solicita.			
Dispone su atención y trabajo durante toda la sesión a las actividades desarrolladas.			
Evidencia disposición al aprendizaje y a la realización de cambios y mejoras a su práctica docente.			
Utiliza y aprovecha los recursos dispuestos para el desarrollo de las actividades.			

- 2. Escalas de valoración:** Permite registrar el grado o frecuencia de cumplimiento de una característica o conducta, o los niveles de realización del criterio establecido. Se les puede llamar escalas de observación.

Recomendaciones:

- Utilizar una escala que no sea muy amplia (de 3 a 5 niveles), para evitar confusión al momento de hacer la valoración.
- Si se incluyen muchos criterios, puede ser necesario organizarlos en categorías, secciones o dimensiones.
- Colocar las indicaciones para el uso y lectura de la escala, clarificando cuando sea necesario la descripción general para cada nivel de desempeño.

Ejemplos:

Muy bien: Cumple con el criterio según lo esperado o sobrepasa lo esperado.	Necesita mejorar: Existen aspectos que se deben trabajar más o desarrollar de una mejor forma.	Insuficiente: No se cumple con el mínimo requerido o no se cumplió con el criterio. Es necesario retomar todo lo referente al criterio.
--	---	--

Criterio	<i>Muy bien (2 puntos)</i>	<i>Necesita mejoras (1 puntos)</i>	<i>Insuficiente ausente (0 puntos)</i>	o
El trabajo se refiere a los contenidos y las actividades que se indicaron y desarrolla el producto solicitado, cumpliendo con las especificaciones brindadas.				
El contenido evidencia elaboración y producción propia, facilitando la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos.				
Se evidencia profundización y fundamentación en el tema, a partir de los materiales de estudio y otros materiales de referencia.				
Refleja un proceso de reflexión y análisis de la temática, la actividad, los contenidos del curso y su propia experiencia.				
Las ideas se exponen de manera lógica y coherente. Son comprensibles y claras en todos sus aspectos.				
La tarea se presenta de manera ordenada, bien organizada, en el formato establecido, por el medio solicitado y dentro del periodo definido.				
Se utilizan referencias bibliográficas relevantes, confiables y actualizadas. Se incluyen toda la bibliografía y referencias en formato apa (última edición)				

Puntaje total: 14 puntos

Ejemplo 4. Escala de calificación para un portafolio

Criterios	0	1	2	3	4	5
Cumple con los elementos solicitados del formato.						
Presenta las evidencias de aprendizajes solicitadas.						
Aporta reflexiones sobre las evidencias de aprendizajes.						
Cumple con una organización secuencial de las evidencias de aprendizaje.						
Evidencia progreso (considera las observaciones y recomendaciones brindadas).						
Respeto las normas de redacción.						
Aplica las reglas ortográficas.						

Niveles de rendimiento:

0 = No lo presenta	1 = Deficiente	2 = Aceptable	3 = Regular	4 = Bueno	5 = Muy bueno
---------------------------	-----------------------	----------------------	--------------------	------------------	----------------------

- Rúbricas generales:** También se le llama rúbrica genérica, global, holística o comprensiva. Permite una valoración integral del producto o actuación de aprendizaje, donde se especifican de manera conjunta el nivel de logro de los criterios sin separar las partes de la tarea, estableciendo descriptores generales para valorar la totalidad del proceso o producto.

Usos:

- Permite una valoración más rápida y global, pero menos específica o en detalle del objeto de evaluación, en comparación con las rúbricas analíticas.
- Útiles cuando se da la superposición de criterios o son criterios muy asociados.
- Para valorar tareas creativas o no muy complejas, por ejemplo trabajos escritos cortos, respuestas de desarrollo, resolución de un problema, elaboración de un video o póster digital, entre otros.

Ejemplos:

CRITERIOS (Nivel alcanzado y tipo de respuesta)	ESTÁNDARES (Ejecución específica por tipo de respuesta)
4 Excelente	Respuesta completa con claras explicaciones del concepto/tarea/tema/problema/caso. Identifica todos los elementos fundamentales o importantes, sus argumentos están plenamente justificados, provee ejemplos adecuados y pertinentes; ofrece información más allá de lo esperado
3 Respuestas Competentes	Respuesta bastante completa, presenta comprensión del concepto/tema/problema/caso; presenta argumentos sólidos; provee e identifica la mayoría de los elementos fundamentales o importantes
2 Defectos Menores	La respuesta refleja un poco de confusión al explicar el concepto/tema/problema/caso; presenta un argumento incompleto; provee e identifica algunos de los elementos fundamentales
1 Serios Defectos	La respuesta no muestra comprensión total del concepto/tema/problema/caso; no provee una contestación completa; omite partes importantes; hace mal uso de los términos; la estrategia utilizada en la solución del problema o en explicaciones es inapropiada
0 Intento Inefectivo	Copia la pregunta o problema; vago intento de contestar o papel en blanco.

Tomado de *Uso de rúbricas como assesment* de Migdalia Pérez

Fuente: Contreras, 2008, p. 53.

1 <i>Necesita mejorar</i>	Se consulta una única fuente de información no fiable. Los indicadores no son relevantes y se dificulta la lectura de los mismos. Además, los análisis y la interpretación no son congruentes con los datos obtenidos.
2 <i>Suficiente</i>	Se consulta una única fuente de información aunque fiable. Algún indicador de los presentados es relevante en todas o alguna de las áreas y se refleja de forma clara, aunque no es suficiente para permitir una lectura sencilla de los datos. El análisis y la interpretación es congruente con los datos en alguna ocasión.
3 <i>Bueno</i>	Se consultan diversas fuentes de información, aunque alguna de ellas puede no ser fiable. La mayor parte de indicadores y los datos asociados son relevantes y permiten una lectura sencilla de casi toda la información. El análisis y la interpretación se mantiene casi siempre congruente con los datos obtenidos.
4 <i>Excelente</i>	Se han consultado diversas fuentes de información fiables. Todos los indicadores y datos son relevantes y están reflejados de forma clara, permitiendo una lectura directa de los datos. El análisis de los datos es completo y permite una interpretación totalmente congruente.

Fuente: Cortés, 2014, p. 14

- Rúbricas analíticas:** Consiste en una matriz de evaluación que permite sistematizar el grado de cumplimiento de un atributo o criterio ofreciendo la descripción de los requisitos para situarse en cada nivel de la evaluación.

Usos:

- Valoración de actuaciones o productos complejos o que requieren ser evaluados por partes, ya que permiten segmentar “el todo” en sus principales dimensiones, indicadores o componentes.
- También se utiliza para la evaluación por competencias y para la evaluación de atributos de egreso.

Ejemplos:

Nivel 1	Indicadores	Descriptores			
		1	2	3	4
Conocimiento y sensibilización: cuestionarse la realidad y ser conscientes de los conceptos y valores a partir de los que se construye la misma.	Consciencia de las otras maneras de ver y percibir las cosas	Mostrar dificultades para entender que existe una pluralidad de ideas y personas que consideran y valoran la realidad de manera distinta a la propia.	Acepta sin cuestionarse los juicios de otras personas.	Asume explícita y razonablemente las diferencias.	Incorpora ideas de los demás en sus propios razonamientos y juicios.
	Aceptación crítica de nuevas perspectivas, aunque se cuestionen las propias	Solo tiene en cuenta la propia perspectiva o la de quienes están más implicados en el curso de una acción, y elude el punto de vista de terceros.	Mantiene críticamente lo que se ha de conservar en un posicionamiento dialógico, según criterios razonados.	Capta y muestra sensibilidad hacia las necesidades e intereses de los demás, sus sentimientos, valores, opiniones y razones.	Dialoga constructivamente: con ánimo de contribuir al entendimiento y a la solución de problemas, respetando y reconociendo las pretensiones de validez de las otras opiniones.
	Diferenciación entre hechos y opiniones o interpretaciones en las argumentaciones de los demás	No diferencia opiniones o juicios de hechos subjetivos.	Cuestiona juicios o decisiones basadas en opiniones, valoraciones, etc.	Diferencia hechos objetivos de opiniones y valoraciones.	Analiza justificadamente juicios o decisiones basadas en opiniones, valoraciones, etc.
	Reflexión sobre las consecuencias y efectos (implicaciones prácticas) que las decisiones y propuestas tienen sobre las personas	No hay pruebas de que conozca los efectos de las decisiones y propuestas.	Prevé las implicaciones prácticas de decisiones y propuestas.	Analiza pros y contras de los efectos de las decisiones propuestas. Mejora notablemente la propuesta o decisión por la valoración realizada.	Es capaz de analizar pros y contras, y da importancia a una valoración adecuada de las decisiones y propuestas.
	Reconocimiento de los conceptos éticos y deontológicos de la profesión	No hay evidencias de que cuestione el porqué del signo ético de algunos principios básicos.	Expresa opiniones morales básicas a partir de la aplicación de algún principio a una situación profesional concreta.	Expresa opiniones morales sobre la corrección o incorrección de una actividad o acción.	Es capaz de elaborar argumentos donde entran en juego principios y juicios morales vinculados a la profesión.

Rúbrica para valorar el primer nivel de la competencia de compromiso ético. Fuente: Alsina, 2013

Criterios	Excelente 3 puntos	Bueno 2 puntos	Necesita mejorar 1 punto
Intervención	Participa por lo menos con 3 aportes.	Participa por lo menos con 2 aportes.	Participa solo con un aporte.
Pertinencia del tema	Todas las intervenciones son pertinentes con respecto a la importancia del tema.	Al menos dos de las intervenciones son pertinentes con respecto a la importancia del tema.	Al menos una de las intervenciones es pertinente con respecto a la importancia del tema.
Aporte de nuevas ideas	Aporta siempre nuevas ideas.	Aporta al menos dos nuevas ideas.	Solo una aporta nueva idea.
Justifica ideas aportadas	Presenta argumentos válidos para todas las ideas aportadas.	Presenta argumentos válidos solo para dos de las ideas aportadas.	Presenta argumentos válidos solo para una de las ideas aportadas.
Interacción con los participantes	Establece diálogo con los compañeros y el tutor, al menos en tres líneas de discusión.	Establece al menos dos líneas de discusión con los compañeros y el tutor.	Establece solo una línea de discusión con los compañeros ni el tutor.

Fuente: Universidad Estatal a Distancia, 2013

Lineamientos importantes para los productos de aprendizaje con valor porcentual

- El facilitador debe establecer la fecha y hora límite de entrega de los trabajos con valor sumativo, así como el medio de envío o presentación.
- El facilitador tiene un máximo de 8 días naturales después de la fecha de presentación del trabajo, para brindar la retroalimentación y calificación correspondiente al estudiante.

Acerca de la retroalimentación

En el aprendizaje remoto la retroalimentación cobra aún más importancia, ya que permite que el docente le brinde orientación al estudiante sobre sus logros, progreso y aspectos por mejorar. Esta comunicación le permite al estudiante sentirse acompañado a pesar de la distancia física. La retroalimentación puede realizarse de diversas maneras, según lo que se considera más pertinente:

- Mediante anotaciones en el mismo documento enviado por el estudiante.
- De forma oral en sesiones sincrónicas previamente coordinadas con los estudiantes (especialmente para trabajos en equipo).
- Mediante comentarios u observaciones agregados a los instrumentos de evaluación.
- Mediante audios.

Para el envío de la retroalimentación, tenga presente que la plataforma usada como repositorio digital, facilita el proceso cuando se utilizan los medios como Tareas para la presentación de los trabajos. Mediante la plataforma se puede enviar realimentación en diferente formato.

Algunas recomendaciones para brindar una correcta retroalimentación son:

- Realizarla de forma oportuna (a tiempo).
- Definir con claridad la forma y el medio de envío de la retroalimentación, para que el estudiante sepa dónde encontrarla.
- Con los comentarios, guiar al estudiante para potenciar sus fortalezas y atender sus puntos débiles.
- Mantener su función formativa y constructiva, prestar atención al lenguaje y forma de redacción, especialmente en ambientes no presenciales, para evitar malas interpretaciones.
- Se recomienda comunicar al grupo cuando una actividad ha sido calificada y retroalimentada, para que puedan aprovechar las recomendaciones enviadas por el docente. La plataforma usada como repositorio digital permite automatizar el envío de una notificación al estudiante cuando una tarea ha sido calificada.
- Fomentar la retroalimentación entre pares.

Plataformas utilizadas

Microsoft Teams

Microsoft Teams es una plataforma de Office 365 diseñada para mejorar la comunicación y colaboración de los equipos de trabajo de las empresas o bien, para educación, reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube. La herramienta contiene las aplicaciones de colaboración necesarias para trabajar en equipo, por ejemplo: chats, videoconferencias, notas, acceso a contenido, office online, planner y otras características. Además de facilitar las videollamadas, la plataforma permite el intercambio de documentos y construcción colaborativa. Actualmente tiene la opción de crear de subgrupos de trabajo en una misma sesión sincrónica. Cada estudiante recibirá un acceso con dominio FUNDATEC con el que podrá acceder a la plataforma.

Aula Virtual: TEC Digital

TEC Digital es la herramienta tecnológica donde atendemos a la comunidad TEC, somos más que una plataforma, brindamos soporte, asistencia y capacitación, asesoramos y generamos recursos educativos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La plataforma provee con información relevante de cada estudiante, su malla curricular, información personal y horario de clases, puede acceder en cada una de sus clases a aplicaciones como foros, noticias, actividades de aprendizaje, documentos y evaluaciones.

Los profesores pueden organizar sus clases, crear un ambiente de comunicación e interacción presencial o virtual con las herramientas disponibles en la plataforma y controlar las evaluaciones y avance de cada uno de sus estudiantes.

Plataformas y programas externos para actividades de aprendizaje y material didáctico

- **Nearpod:** Es una plataforma que permite la creación de presentaciones y videos interactivos. En el caso de las presentaciones, permite intercalar dispositivas de contenidos con actividades de aprendizaje, como preguntas abiertas, cerradas, encuestas, pizarras colaborativas, entre otros. Permite subir presentaciones hechas en Power Point para convertirlas en interactivas. Además, facilita el uso de videos que integren actividades de aprendizaje para comprobación o análisis del material. Para su uso, el estudiante se conecta desde su celular o computadora a una sesión y el docente puede obtener las respuestas en tiempo real, lo cual la hace muy útil para su uso en sesiones sincrónicas.

Sitio: <https://nearpod.com/>

Cómo funciona: <https://www.youtube.com/watch?v=UtDV7AOBssE>

Centro de ayuda de Nearpod: <https://nearpod.zendesk.com/hc/en-us>

- **Socrative:** Es una herramienta para la creación de cuestionarios en línea. Permite crear 3 tipos de preguntas: selección única o múltiple, respuesta abierta y falso o verdadero. El estudiante ingresa a la sala del docente para responder el cuestionario desde su celular o computadora y el docente visualiza las respuestas de forma inmediata.

Sitio: <http://www.socrative.com/>

Tutorial de Socrative 2020 (largo): <https://shorturl.at/wBN47>

Tutorial de Socrative 2019 (corto): <https://cutt.ly/XkSMrpX> **Manual**

de Socrative: <https://cutt.ly/UkSN4Ha>

- **Genially:** Programa en línea que permite crear contenido interactivo con diferente propósito: presentaciones, infografías, actividades de comprobación, juegos educativos, unidades de aprendizaje (material didáctico). Se trabaja mediante plantillas predeterminadas que tienen un aspecto y una organización visual muy agradable. Además, permite personalizar todos los elementos de la plantilla y facilita la integración de elementos audiovisuales e hipervínculos.

Sitio: <https://www.genial.ly>

Video con breve ejemplo: <https://youtu.be/pKi07-PApA8>

Webinar Guía para principiantes: <https://youtu.be/j3WX6-abkV8>

- **EdPuzzle:** Es un programa que permite la creación de video-lecciones. Se selecciona un video ya publicado en la web o uno propio, se seleccionan las secciones de interés (edición) y se integran actividades de comprobación, como preguntas abiertas o de selección. Permite dar seguimiento al progreso del estudiante. Es de muy fácil uso.

Sitio: <https://edpuzzle.com>

Tutorial breve: <https://www.youtube.com/watch?v=TbcuehvXVks>

- **Thinglink:** Permite crear diversos tipos de materiales interactivos, como imágenes, videos y tours virtuales. Los recursos creados pueden integrar audios, videos, enlaces, mapas, entre otros. Requiere un poco más de tiempo para poder aprovecharlo, pero resulta una herramienta muy versátil, flexible y de gran provecho para aquellos docentes que prefieren crear material de una manera más dinámica y creativa.

Sitio: <https://www.thinglink.com/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=wwXVQJf80UQ>

- **Padlet:** Permite crear espacios colaborativos para construcciones como murales, diagramas, lluvia de ideas, pizarrones, entre otros. Es de muy fácil uso y se comparte con los estudiantes mediante un enlace.

Sitio: <https://es.padlet.com/>

Tutorial: <https://youtu.be/0YZmW9wMfyU>

- **Kahoot:** Es un juego académico para fomentar las clases dinámicas. Desde sus celulares o computadoras, los estudiantes se conectan y van respondiendo preguntas que hace el profesor, todo al mismo tiempo. Al final, la plataforma selecciona al estudiante ganador, que sería la persona que haya respondido correctamente la mayor cantidad de preguntas.

Sitio: <https://kahoot.it/>

Manual: <https://shorturl.at/qtuK5>

- **Quizlet:** Esta plataforma es similar a la anterior, sin embargo, ofrece opciones más dinámicas para el desarrollo de las preguntas.

Sitio: <https://quizlet.com/es>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=Ih34upKBj0A>

- **Quizizz:** Al igual que Quizlet, es una herramienta similar a Kahoot, con la diferencia de que también permite hacer evaluaciones.

Sitio: <https://quizizz.com/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=IvcLRA-VG1E>

- **Emaze:** Esta plataforma permite diseñar presentaciones más ilustrativas en línea, lo cual le permite al docente innovar en el diseño de sus diapositivas.

Sitio: <https://www.emaze.com/es/>

Tutorial: <https://youtu.be/W6E8BXo8Opw>

- **Visme:** Es una aplicación online para diseñar presentaciones atractivas e interactivas, infografías, reportes, encuestas, gráficas para redes sociales y más de veinte tipos de formatos de contenido.

Sitio: <https://www.visme.co/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=IYd-pjdB6Ts>

- **Kubbu:** Es una plataforma que permite crear asociaciones de definición y respuesta, clasificaciones en diferentes categorías, cuestionarios de respuesta sencilla o múltiple, verdadero o falso y crucigramas para ser resueltos en línea.

Sitio: <http://www.kubbu.com/>

Tutorial: <https://youtu.be/qKpZe9KXPBo>

- **Random name picker:** Es una herramienta para promover la participación en la clase, eligiendo nombres al azar desde una lista cargada por el docente.

Sitio: <https://www.classtools.net/random-name-picker/>

Roles y responsabilidades

Rol del docente:

- Ser la principal guía del proceso de aprendizaje.
- Responsable del manejo del aula.
- Facilitador de materiales de calidad, tanto de uso obligatorio como complementario.
- Mediador del proceso de interacción y comunicación entre estudiantes.

Responsabilidades del docente:

- Planificar el curso según la nueva modalidad y preparar con antelación desarrollo de las sesiones sincrónicas y actividades asincrónicas.
- Cumplir con lo establecido en el programa del curso, especialmente con relación al cumplimiento de objetivos y contenidos.
- Brindar seguimiento y realimentación oportuna al progreso y las actividades de los estudiantes.
- Calificar y gestionar el registro de actividades con valor porcentual.
- Cumplir con el horario establecido y ser puntual en el desarrollo de las sesiones.
- Mantener una comunicación constante con los estudiantes, acerca de las actividades propias del curso.
- Brindar atención a las consultas y orientación a los estudiantes, según se requiera.
- Integrar mejoras constantes al proceso de enseñanza y aprendizaje, a partir de su percepción y la realimentación recibida de los estudiantes.

Rol del estudiante:

- Ser el principal responsable de su propio proceso de aprendizaje.
- Participante activo de todo el proceso planificado, tanto en lo sincrónico como lo asincrónico.
- Constructor de su propio conocimiento y el de sus compañeros.

Responsabilidades del estudiante:

- Participar activamente en todas las sesiones sincrónicas.
- Mantener el orden establecido por el docente, tanto en las interacciones sincrónicas como asincrónicas.
- Mantener comunicaciones y relaciones de respeto tanto hacia el docente, como hacia sus compañeros.
- Utilizar los recursos habilitados y dispuestos dentro del proceso (materiales, plataformas, grabaciones, licencias, entre otros) exclusivamente para el uso y la atención de las actividades propias del curso y del programa que cursa.
- Realizar las actividades previas a las sesiones sincrónicas o las actividades asignadas para después de las sesiones.
- Cumplir con su rol y responsabilidad en el desarrollo de trabajos en equipo.
- Prepararse para el uso adecuado de las plataformas de comunicación.

De acuerdo con el modelo académico del ITCR, la docencia promueve la filosofía de “aprender a aprender” y el compromiso permanente de educadores y educandos con el proceso de enseñanza-aprendizaje. El Instituto Tecnológico de Costa Rica potencia y consolida la creatividad, la innovación y el espíritu emprendedor fortaleciendo una actitud y capacidad de cuestionar, asumir riesgos, experimentar, investigar, crear y desarrollar.

Contáctenos



www.tec.ac.cr/actualizacion-empresarial



[+506 7030-0280](tel:+50670300280)



actualizacion-ae@tec.ac.cr



FUNDATEC