



Universidad
Tecmilenio®





ATENCIÓN PLENA



Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Diseño de actividades para educación en línea



INTRODUCCIÓN



La educación en línea no solo busca ser un medio para que el estudiante tenga acceso a información didáctica, sino ser un medio expositivo y un modelo integral que incluya contenidos educativos, actividades de aprendizaje y herramientas tecnológicas que apoyen su estudio.





Actividades centradas en la información





Actividades centradas en la colaboración



EXPLICACIÓN



Portafolio electrónico de actividades



Ventajas



Desventajas



ACTIVIDAD



Preguntas detonadoras o de reflexión:



- ¿Cuáles son las actividades de aprendizaje en un curso en línea que consideras que tienen una mayor efectividad?
- ¿Qué opinas de las actividades colaborativas? ¿Crees que te han ayudado a ampliar tu conocimiento mediante la interacción con otros estudiantes?
- ¿Cuáles actividades no recomiendas?
¿Por qué?



Las actividades deben ser elegidas para motivar y provocar una reacción en el estudiante para que su involucración en el proceso sea más activa y presenten mayor apertura para aplicar conceptos.

Diseño de experiencias de aprendizaje

Procesos de evaluación
con tecnología educativa



INTRODUCCIÓN



La evaluación es fundamental para conocer datos que informen sobre el éxito en la adquisición de conocimiento o dificultades en el proceso, y poder actuar con estrategias específicas que permitan el avance académico del estudiante.



Principios básicos de la evaluación



EXPLICACIÓN



Instrumentos de evaluación

- ✓ Prueba objetiva
- ✓ Preguntas intercaladas
- ✓ Pruebas autoadaptables
- ✓ Ensayos
- ✓ Proyectos
- ✓ Portafolios electrónicos
- ✓ Mapas conceptuales
- ✓ Foros
- ✓ Exposiciones virtuales
- ✓ Listas de verificación
- ✓ Escalas
- ✓ Listas de control
- ✓ Rúbricas





Modelos de evaluación



ACTIVIDAD



Preguntas detonadoras o de reflexión:



- ¿Cuál crees que sea más efectiva, la autoevaluación o la heteroevaluación? ¿Por qué?
- ¿Crees que el uso de rúbricas facilita la evaluación objetiva de actividades en la educación en línea? ¿Por qué?

CIERRE



Bajo esta información, el diseñador instruccional debe focalizar que cuenta con tecnología como apoyo, pero debe tener una perspectiva integral de los objetivos pedagógicos que le permitan considerar estructura, estrategias, habilidades y competencias.

Diseño de experiencias de aprendizaje

El tutor en línea



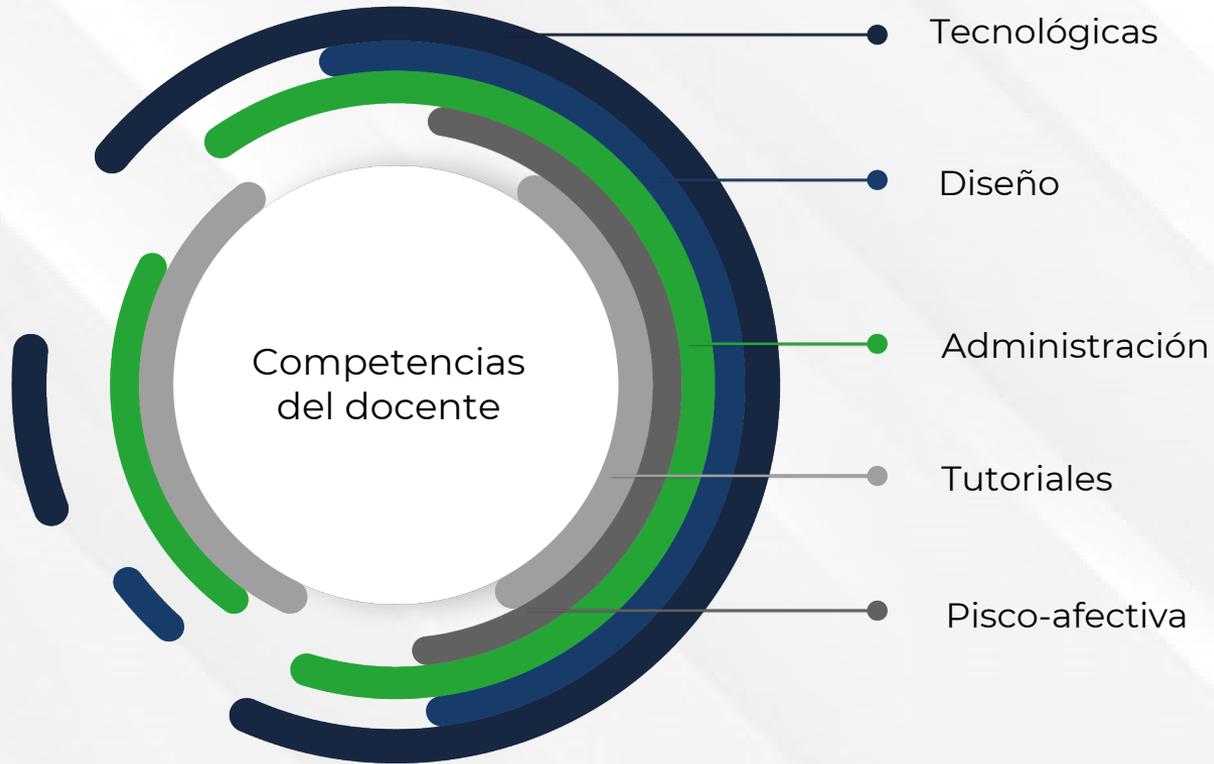
INTRODUCCIÓN



La interacción no solo se da de manera asíncrona, también existen espacios para interactuar en vivo de manera síncrona, lo cual genera empatía y compartición de experiencias y conocimientos entre todos los participantes.

El docente cuenta con variada tecnología educativa que apoya a su labor, de modo que encuentra sustento de motivación hacia los estudiantes sobre el contenido educativo.

EXPLICACIÓN



EXPLICACIÓN

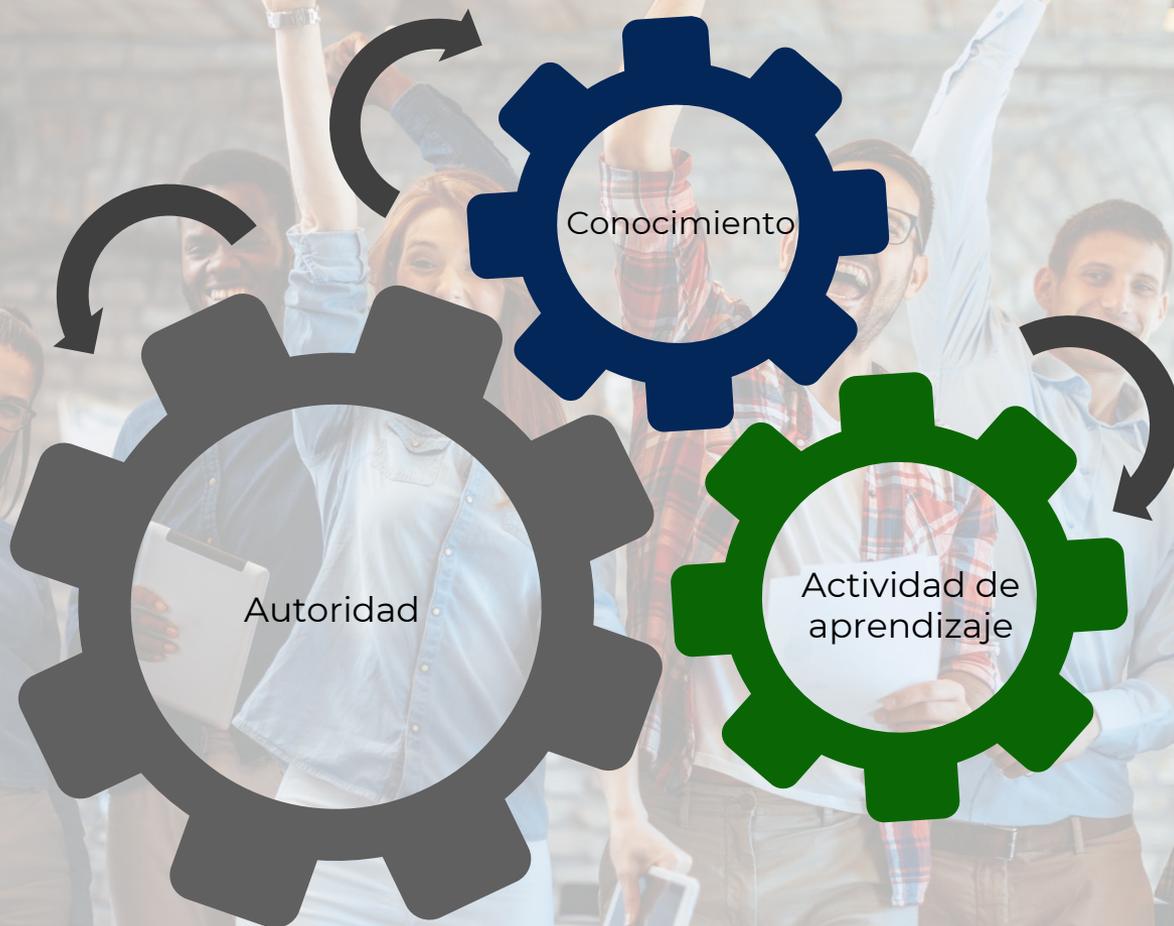


EXPLICACIÓN





Estrategias para generar motivación en los alumnos



ACTIVIDAD



Reflexiona y comparte lo siguiente:



- ¿Cuáles crees que sean las funciones principales de un tutor en línea para que el estudiante perciba el acompañamiento adecuado?
- ¿Has tenido alguna mala experiencia con un tutor en línea? En caso afirmativo, explica el caso y las razones por las cuales consideras que no realizó bien su labor.



Es importante que el tutor en línea interiorice en sus estudiantes para conocer el estilo de aprendizaje y poder adaptar estrategias personalizadas con apoyo de las herramientas de tecnología educativa, así como brindar un seguimiento y acompañamiento académico soportado por una constante retroalimentación tanto de avance general como de actividades de aprendizaje.

