



Co-funded by
the European Union



YES4eLearning

Herramientas y estrategias para apoyar la adaptación al aprendizaje a distancia en el sector de la educación superior

Proyecto N°: 2023-1-LT01-KA220-HED-000166708

Pautas para cursos presenciales

**“Aumentar la calidad de los cursos en línea,
evitando el abandono de la formación”
y aumentar la motivación de los estudiantes”**

**Para profesores y trabajadores de instituciones
de educación superior**



Autores:

Dra. Silvia Popovici
Dra. en Filosofía Irina Elena Macovei
Eloína Coll Aliaga
Maru Porres de la Haza
Ana Belén Anquela Julián
Ángel Esteban Martín Furones
Victoria Lerma Arce
Viviana Mazzaggio
Beatriz del Nero
Prof. Dr. Işıl Kurnaz
Pinar Mutlu
Mustafá Ginesar
Doctorado Akvilė Virbaliė
Aurelija Siurienė
Dra. Neus Franco Pons
Carme Prades Mulet
Montserrat Carrera Masana

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en este documento son, sin embargo, los de los autores y no necesariamente reflejan los de la Unión Europea o la Agencia Nacional. Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional se hacen responsables de ellos.



Contenido

Descripción general del curso	4
Panorama teórico	6
Módulo 1. Participación afectiva	15
Módulo 2. Cohesión comunitaria	30
Módulo 3. Implicación del formador	42
Módulo 4. Intensidad de la interacción	59
Módulo 5. Conocimientos y experiencia en docencia en línea	77



Descripción del curso

Objetivo

Las directrices del curso presencial “Herramientas y estrategias para apoyar la adaptación al aprendizaje a distancia en el sector de la educación superior - YES4eLearning” junto con el plan de estudios del curso elaborado en el marco del mismo proyecto son herramientas innovadoras para el sector de la educación superior que tienen como objetivo mejorar los conocimientos, habilidades, actitudes y competencias de los académicos, profesores y trabajadores de la educación superior relacionados con los componentes de presencia social en línea y aumentar su participación para compensar la falta de presencia física en los espacios en línea. El objetivo final del curso es aumentar la calidad de los cursos en línea, prevenir el abandono de la formación y aumentar la motivación de los estudiantes.

Público al que va dirigido

Este plan de estudios está diseñado para profesores, docentes y trabajadores de Educación Superior que imparten cursos, seminarios y laboratorios en línea.

Proceso de desarrollo

El paquete de formación “Herramientas y estrategias para aumentar la calidad de los cursos en línea, prevenir el abandono de la formación y aumentar la motivación de los estudiantes” se elaboró durante el proyecto de la Asociación de Cooperación Erasmus+ en Educación Superior “Herramientas y estrategias para apoyar la adaptación al aprendizaje a distancia en el sector de la educación superior - YES4eLearning”, implementado durante el período del 1 de octubre de 2023 al 30 de septiembre de 2025. El proyecto fue coordinado por Klaipedos Valstybine Kolegija Klaipeda, Lituania, junto con Gebze Teknik Universitesi Türkiye, Universitat Politècnica de Valencia, España, Institut Cal·Lípolis, Tarragona, España, Asociatia Demetrius, Iași, Rumania, Falco&Associati SRL, Milán, Italia.

Antes de llegar a la versión final, el paquete de capacitación fue probado con 250 profesores, maestros y trabajadores de educación superior de los 5 países participantes en el proyecto.

Diseño del curso

El curso se diseñó en secciones diferenciadas que pueden impartirse como talleres independientes. Hay cinco secciones:

Módulo 1: La participación afectiva introduce la expresión de emociones, mostrando confianza, humor y autorrevelación.

Módulo 2: La cohesión comunitaria enseña sobre el sentimiento de pertenencia y el intercambio de recursos en línea.

Módulo 3: Participación del formador ofrece información sobre cómo proporcionar ejemplos y dar retroalimentación inmediata a los estudiantes durante los cursos en línea.

Módulo 4: Intensidad de la interacción informa sobre la presencia del agradecimiento, brindando estímulo, aprecio, aprobación, elogios durante la enseñanza en línea.



Módulo 5: Conocimiento y experiencia enseña sobre el intercambio mutuo de experiencias, conocimientos y experiencia durante la interacción en línea.

Implementación

El curso está estructurado en cinco secciones distintas, cada una de las cuales tiene una duración aproximada de 4 horas. El curso completo requiere aproximadamente 21 horas de capacitación. Puede impartirse en tres días completos, varios medios días o secciones más cortas impartidas a lo largo de varias semanas.

El tamaño recomendado del grupo es de 20 a 25 participantes. La capacitación incluye muchas actividades en grupos pequeños; se requieren espacios grandes para desarrollar estas actividades. Se necesita espacio libre en la pared para colgar algunos recursos. Para la disposición de la sala, se recomiendan mesas dispuestas en forma de banquete, aula o en forma de “U”.

Los facilitadores deben tener experiencia laboral de nivel superior y estar muy familiarizados con las cinco dimensiones y conceptos de la teoría de la presencia social (Whiteside, 2017). Se requieren habilidades en docencia y facilitación de grupos.

Si la capacitación se ofrece en días completos, es muy recomendable contar con un equipo de dos facilitadores.

Equipo/Suministros

- Ordenador portátil/proyector/altavoces/pantalla (o sala con equipo audiovisual incorporado)
- Acceso a Internet
- Caballete/papel de periódico/marcadores/bolígrafos
- rollo de papel/tijeras
- Cinta de enmascarar
- Material para repartir (carpetas opcionales)
- Etiquetas con nombre

Evaluación

Se recomienda una prueba de evaluación para cada módulo y se incluye en el paquete de capacitación.



Descripción del curso

	Módulo	Número de horas lectivas
1	Participación afectiva	4
2	Cohesión comunitaria	4
3	Implicación del formador	4
4	Intensidad de la interacción	4
5	Conocimientos y experiencia en enseñanza en línea	4
	Evaluación del curso	1
	Duración total del curso	21



Panorama teórico

En el ámbito de la educación en línea, comprender los determinantes de los entornos de aprendizaje eficaces es crucial para optimizar los resultados pedagógicos. Un concepto central en este contexto es la presencia social, que se refiere al grado en que los participantes de una comunidad de aprendizaje en línea se perciben entre sí como reales, comprometidos y conectados. Es un constructo multidimensional que influye en la satisfacción y el compromiso de los estudiantes y en los resultados generales del aprendizaje. El Modelo de presencia social de Whiteside (2017) identifica cinco dimensiones críticas que contribuyen a este constructo: participación afectiva, cohesión comunitaria, participación del formador, intensidad de la interacción e intercambio de conocimientos y experiencias. Cada una de estas dimensiones desempeña un papel fundamental en el fomento de un entorno de aprendizaje que brinde apoyo emocional, esté conectado socialmente y sea intelectualmente estimulante.

1. Participación afectiva

La participación afectiva es un elemento fundamental de la presencia social, que abarca la expresión de emociones, la demostración de confianza, el uso del humor y la autorrevelación dentro del entorno de aprendizaje en línea. Esta dimensión es crucial para establecer un sentido de conexión emocional entre los estudiantes, lo cual es fundamental para mejorar la participación y fomentar una comunidad de aprendizaje solidaria.

a. Expresar emociones

El papel de las emociones en el aprendizaje está bien documentado en la literatura, en particular en el contexto de las teorías constructivistas sociales. Vygotsky (1978) destacó que las emociones son parte integral de los aspectos sociales del aprendizaje, ya que influyen en la motivación, la cognición y la capacidad de establecer conexiones con los demás. Expresar emociones en un entorno de aprendizaje en línea ayuda a superar la distancia psicológica que a menudo puede ser una barrera para la comunicación y la colaboración efectivas.

Los estudios han demostrado que cuando los estudiantes expresan emociones como entusiasmo, frustración o empatía, esto mejora su sentido de pertenencia y reduce los sentimientos de aislamiento (Gunawardena y Zittle, 1997). Por ejemplo, la investigación de Rourke et al. (2001) descubrió que la expresión de emociones en foros de discusión en línea conduce a una mayor cohesión grupal y mejores resultados de aprendizaje. Esta expresividad emocional fomenta una comunidad de aprendizaje más comprometida y conectada, lo cual es esencial para mantener la motivación y la persistencia en los cursos en línea.

b. Confianza en la comunicación

La confianza en la comunicación está vinculada al concepto de autoeficacia de Bandura (1977), que se refiere a la creencia de un individuo en su capacidad para tener éxito en situaciones específicas. En el contexto del aprendizaje a distancia, los estudiantes que se comunican con confianza tienen más probabilidades de participar activamente, hacer preguntas y participar en debates significativos. La confianza del profesor también desempeña un papel importante, ya que



establece un sentido de autoridad y fiabilidad, lo que a su vez mejora la confianza y el compromiso del estudiante.

Las investigaciones han demostrado que los estudiantes que muestran confianza en sus comunicaciones tienen más probabilidades de alcanzar niveles más altos de rendimiento académico (Schunk y Pajares, 2009). Esta confianza, ya sea mostrada por el estudiante o por el docente, ayuda a crear un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, donde los participantes se sienten cómodos compartiendo sus ideas y perspectivas.

c. Uso del humor

El uso estratégico del humor en el aprendizaje en línea puede reducir la ansiedad, mejorar la participación de los estudiantes y crear un ambiente de aprendizaje más positivo. Según Meyer (2000), el humor puede servir como una herramienta pedagógica que no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más agradable, sino que también ayuda a retener la información. El uso del humor puede ayudar a humanizar al docente, haciéndolo parecer más accesible y cercano, lo que puede reducir la distancia social en los entornos virtuales.

La investigación de Berk (1996) concluyó que el humor, cuando se utiliza de forma adecuada, puede mejorar la capacidad de los estudiantes para recordar y comprender el material del curso. Además, los estudios han demostrado que el humor puede aumentar la satisfacción del alumno y el aprendizaje percibido (Ziv, 1988), lo que contribuye a una experiencia de aprendizaje a distancia más eficaz y agradable.

d. Autorrevelación

La autorrevelación, o el intercambio de experiencias y pensamientos personales, es un componente clave para generar confianza dentro de una comunidad de aprendizaje en línea. La teoría de la autorrevelación de Wheelless y Grotz (1976) destaca su importancia para fomentar las relaciones interpersonales y profundizar las conexiones sociales. En los entornos de aprendizaje a distancia, la autorrevelación tanto por parte de los profesores como de los alumnos puede ayudar a crear una atmósfera más abierta y de confianza, donde los participantes se sientan cómodos para participar en debates honestos y significativos.

Los estudios han demostrado que la autorrevelación está correlacionada positivamente con una mayor confianza, cohesión y satisfacción en los entornos de aprendizaje en línea (Lauricella y Kay, 2013). Cuando los estudiantes y los profesores comparten historias o experiencias personales, esto ayuda a humanizar la experiencia de aprendizaje y fomenta un sentido de comunidad, que es crucial para mantener la participación en los cursos en línea.

La participación afectiva es una dimensión fundamental de la presencia social, que contribuye al bienestar emocional y psicológico de los estudiantes en un entorno en línea. Al fomentar la expresión de las emociones, la confianza, el humor y la autorrevelación, los profesores o formadores pueden crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y propicio.

2. Cohesión comunitaria

La cohesión comunitaria se refiere al sentido de pertenencia y conexión entre los alumnos de un curso en línea. Esta dimensión es vital para crear un entorno de aprendizaje colaborativo y de



apoyo, donde los alumnos se sientan parte de una comunidad que comparte objetivos y valores comunes.

a. Sentimiento de pertenencia

El sentido de pertenencia está estrechamente relacionado con la teoría de la identidad social (Tajfel y Turner, 1979), que postula que los individuos derivan parte de su identidad y autoestima de su pertenencia a grupos sociales. En un contexto de aprendizaje en línea, un fuerte sentido de pertenencia puede mejorar la motivación, reducir las tasas de abandono y promover la persistencia.

Rovai (2002) descubrió que los estudiantes que perciben un fuerte sentido de comunidad tienen más probabilidades de participar activamente y completar los cursos en línea. Este sentido de pertenencia ayuda a mitigar los desafíos del aislamiento social, que a menudo se cita como una barrera importante para el éxito del aprendizaje en línea. Una comunidad cohesionada brinda apoyo emocional, mejora la colaboración y fomenta un sentido de propósito compartido entre los estudiantes.

b. Intercambio de recursos

El intercambio de recursos es un componente fundamental de las teorías de aprendizaje colaborativo, como la propuesta por Palincsar (1998), que sugiere que el conocimiento se construye de manera conjunta a través de interacciones sociales. En un entorno de aprendizaje a distancia, el intercambio de recursos, como materiales de estudio, enlaces y ejemplos prácticos, contribuye a la experiencia de aprendizaje colectivo y refuerza la interconexión de la comunidad de aprendizaje.

La investigación empírica respalda la idea de que compartir recursos mejora los resultados de aprendizaje tanto individuales como grupales (Bielaczyc y Collins, 1999). Cuando los estudiantes comparten recursos, no solo se benefician del conocimiento colectivo del grupo, sino que también desarrollan un sentido de responsabilidad y compromiso con la comunidad. Esta reciprocidad fomenta una cultura de apoyo mutuo y cooperación, que es esencial para mantener un entorno de aprendizaje en línea activo y participativo.

La cohesión comunitaria es una dimensión fundamental que mejora los aspectos sociales y emocionales del aprendizaje en línea. Al crear un sentido de pertenencia y alentar el intercambio de recursos, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a sentirse conectados e involucrados en el curso.

3. Participación del formador

La participación del formador, o la presencia del instructor, es un factor decisivo para el éxito de los cursos en línea. Esta dimensión pone de relieve el papel activo del instructor a la hora de orientar, apoyar y proporcionar retroalimentación a los alumnos, lo que resulta esencial para mantener el compromiso y garantizar resultados de aprendizaje positivos.

a. Proporcionar ejemplos



La provisión de ejemplos relevantes por parte de los docentes se basa en la teoría de la carga cognitiva (Sweller, 1988), que sugiere que los estudiantes pueden procesar y retener información de manera más eficaz cuando se minimiza la carga cognitiva. Los ejemplos ayudan a contextualizar los conceptos teóricos, haciéndolos más accesibles y fáciles de entender.

Las investigaciones de Clark y Mayer (2011) indican que el uso de ejemplos en los materiales didácticos puede mejorar la comprensión y la retención. Al vincular el contenido teórico con situaciones prácticas del mundo real, los docentes pueden ayudar a los alumnos a superar la brecha entre los conceptos abstractos y sus aplicaciones. Este enfoque no solo ayuda a la transferencia de conocimientos, sino que también promueve un aprendizaje más profundo.

b. Dar retroalimentación inmediata

La retroalimentación inmediata es una de las herramientas más poderosas para mejorar el aprendizaje y el desempeño. Según Hattie y Timperley (2007), la retroalimentación sirve como mecanismo para que los estudiantes comprendan su nivel actual de desempeño en relación con sus objetivos, lo que les permite realizar los ajustes necesarios para mejorar.

Los estudios han demostrado que la retroalimentación inmediata en los cursos en línea genera mayores niveles de satisfacción de los estudiantes, mejora el rendimiento académico y aumenta la motivación (Gikandi, Morrow y Davis, 2011). La naturaleza oportuna de la retroalimentación garantiza que los estudiantes puedan corregir rápidamente los malentendidos y reforzar los conocimientos correctos, lo que es fundamental para mantener el progreso en un entorno de aprendizaje en línea.

c. Presencia y compromiso del profesorado

La presencia del docente, o la participación visible y activa del instructor, profesor o formador en el entorno de aprendizaje en línea, es crucial para crear una sensación de estructura y apoyo. El marco de la Comunidad de Investigación (CoI), desarrollado por Garrison, Anderson y Archer (2000), enfatiza la importancia de la presencia del docente para facilitar la presencia cognitiva y social. La presencia del docente implica no solo entregar contenido y proporcionar retroalimentación, sino también interactuar activamente con los estudiantes a través de debates, actividades y apoyo personalizado.

Las investigaciones indican que una fuerte presencia del profesor está correlacionada positivamente con la participación y la satisfacción de los alumnos (Richardson y Swan, 2003). Cuando los profesores participan activamente en el curso, los alumnos se sienten más apoyados y es más probable que participen en los debates, hagan preguntas y busquen ayuda cuando la necesiten. Esta participación es esencial para mantener la motivación y garantizar resultados de aprendizaje satisfactorios en un entorno en línea.

La participación del formador es esencial para guiar a los alumnos a través del contenido del curso y garantizar que sigan interesados y encaminados. Al brindar ejemplos relevantes y retroalimentación inmediata, y mantener una presencia docente visible, los docentes pueden mejorar significativamente la experiencia y los resultados del aprendizaje.



4. Intensidad de la interacción

La intensidad de la interacción se refiere a la frecuencia, calidad y profundidad de la comunicación entre alumnos y profesores en un curso en línea. Esta dimensión es crucial para fomentar un entorno de aprendizaje positivo en el que los alumnos se sientan valorados, apoyados y motivados a participar.

a. El papel del refuerzo en la interacción

La presencia de agradecimientos, estímulos y reconocimiento en las interacciones en línea se puede entender a través de la teoría del refuerzo (Skinner, 1953). El refuerzo positivo, en forma de expresiones verbales de agradecimiento o estímulo, fortalece las conductas deseadas al proporcionar una retroalimentación positiva. En un contexto de aprendizaje a distancia, estas formas de refuerzo pueden aumentar la participación y el compromiso de los alumnos.

Los estudios han demostrado que las expresiones de agradecimiento y aliento de los profesores y compañeros pueden mejorar significativamente la motivación y la perseverancia de los estudiantes (Deci et al., 1991). Estas interacciones positivas contribuyen a un entorno de aprendizaje incluyente y de apoyo, que es esencial para mantener altos niveles de participación en los cursos en línea.

b. Apreciación, aprobación y felicitaciones

El reconocimiento, la aprobación y los elogios también pueden analizarse a través de la teoría de la comparación social (Festinger, 1954), que sugiere que los individuos evalúan sus habilidades y autoestima comparándose con los demás. La retroalimentación positiva en forma de aprobación y elogios puede aumentar la autoeficacia y la motivación de los estudiantes, lo que conduce a un mayor esfuerzo y persistencia en sus estudios.

Las investigaciones indican que la retroalimentación positiva, como los elogios o las expresiones de aprobación, puede mejorar la sensación de logro y satisfacción de los estudiantes (Bandura, 1986). Este tipo de retroalimentación no solo valida los esfuerzos de los estudiantes, sino que también refuerza su compromiso con el proceso de aprendizaje, lo cual es fundamental para mantener la motivación en un entorno de aprendizaje en línea.

c. Profundidad de interacción y pensamiento crítico

La profundidad de la interacción, caracterizada por intercambios reflexivos y significativos entre alumnos y profesores o instructores, es esencial para promover el pensamiento crítico y el aprendizaje profundo. El método socrático, que implica plantear preguntas inquisitivas y estimular el pensamiento reflexivo, es particularmente eficaz para fomentar las habilidades cognitivas de orden superior.

Los estudios han demostrado que los debates en línea que fomentan la interacción profunda y el análisis crítico conducen a mejores resultados cognitivos y mayor satisfacción (Garrison y Cleveland-Innes, 2005). Al fomentar una cultura de interacción reflexiva, los docentes pueden ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades de pensamiento crítico que son esenciales para el éxito tanto en contextos académicos como profesionales.

La interacción de alta intensidad, caracterizada por expresiones frecuentes de agradecimiento, aliento, reconocimiento y aprobación, es esencial para mantener la motivación y el compromiso



de los alumnos en los cursos en línea. Al fomentar un entorno positivo y de apoyo, los instructores pueden ayudar a los alumnos a sentirse valorados y confiados en sus habilidades.

5. Intercambio de conocimientos y experiencias

El intercambio de conocimientos y experiencias es una dimensión que pone énfasis en el intercambio mutuo de conocimientos, perspectivas y experiencias prácticas dentro de la comunidad de aprendizaje en línea. Esta dimensión es fundamental para fomentar el aprendizaje colaborativo y profundizar el compromiso intelectual de los estudiantes.

a. Aprendizaje situado e intercambio de experiencias

El intercambio mutuo de experiencias está estrechamente alineado con la teoría del aprendizaje situado (Lave y Wenger, 1991), que postula que el aprendizaje se produce mediante la participación activa en una comunidad de práctica. En un entorno de aprendizaje en línea, compartir experiencias personales y conocimientos prácticos permite a los estudiantes contextualizar el conocimiento teórico, haciéndolo más relevante y aplicable a situaciones del mundo real.

Las investigaciones respaldan la idea de que compartir experiencias mejora el proceso de aprendizaje al introducir perspectivas diversas y aplicaciones en el mundo real (Brown, Collins y Duguid, 1989). Cuando los estudiantes comparten sus experiencias, contribuyen a un entorno de aprendizaje más rico y diverso, que fomenta una comprensión más profunda y el pensamiento crítico.

b. Aprendizaje cognitivo y compartición de conocimientos

El intercambio de conocimientos y experiencia dentro de una comunidad de aprendizaje puede entenderse a través del concepto de aprendizaje cognitivo, en el que los estudiantes adquieren habilidades y conocimientos a través de la práctica guiada y la interacción social (Collins, Brown y Holum, 1991). En un contexto de aprendizaje a distancia, el intercambio de conocimientos puede adoptar la forma de debates, proyectos colaborativos y tutorías entre pares, todo lo cual contribuye a la experiencia de aprendizaje colectivo.

Los estudios han demostrado que compartir conocimientos en cursos en línea mejora el aprendizaje colaborativo, el pensamiento crítico y la satisfacción general de los estudiantes (Johnson y Johnson, 2009). Al interactuar con la experiencia de sus compañeros, los estudiantes quedan expuestos a una gama más amplia de perspectivas, lo que ayuda a fomentar una comprensión más integral del tema.

c. Creación de un entorno de aprendizaje colaborativo

La colaboración es un elemento clave de las teorías constructivistas sociales, que enfatizan la importancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje. Al fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo, los docentes pueden alentar a los estudiantes a compartir sus conocimientos, cuestionar las ideas de los demás y trabajar juntos para resolver problemas. Este enfoque colaborativo no solo mejora los resultados de aprendizaje individuales, sino que también genera un sentido de comunidad y un propósito compartido dentro del entorno de aprendizaje en línea.



La investigación de Garrison y Vaughan (2008) destaca la importancia de crear un entorno de aprendizaje colaborativo en los cursos en línea. Cuando se anima a los alumnos a compartir sus conocimientos y experiencias, se fomenta un sentido de pertenencia y responsabilidad por el proceso de aprendizaje, lo cual es fundamental para mantener el compromiso y promover el aprendizaje profundo.

El intercambio de conocimientos y experiencias es fundamental para crear un entorno de aprendizaje enriquecedor y colaborativo en los cursos en línea. Al alentar a los alumnos a compartir sus conocimientos y experiencia, los instructores pueden fomentar una comprensión más profunda del contenido del curso y crear una comunidad en línea más dinámica e interactiva.

El modelo de presencia social de Whiteside (2017) ofrece un marco integral para comprender los factores críticos que contribuyen al éxito de una experiencia de aprendizaje a distancia. Las cinco dimensiones (participación afectiva, cohesión comunitaria, implicación del formador, intensidad de la interacción e intercambio de conocimientos y experiencias) desempeñan un papel fundamental en la creación de un entorno de aprendizaje que brinde apoyo emocional, esté conectado socialmente y sea intelectualmente atractivo.

Al integrar estas dimensiones en el diseño y la facilitación de cursos en línea, los profesores y formadores pueden mejorar la satisfacción y el compromiso de los alumnos y su éxito general. Los principios de presencia social, respaldados por sólidos marcos teóricos y evidencia empírica, son esenciales para optimizar las experiencias de aprendizaje en línea en un panorama educativo cada vez más digital.

Referencias:

Bandura, A. (1977). Autoeficacia: hacia una teoría unificadora del cambio de conducta. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.

Berk, RA (1996). Calificaciones de los estudiantes sobre diez estrategias para usar el humor en la enseñanza universitaria. *Journal on Excellence in College Teaching*, 7(3), 71-92.

Bielaczyc, K., y Collins, A. (1999). Comunidades de aprendizaje en las aulas: una reconceptualización de la práctica educativa. *Teorías y modelos de diseño instruccional*, 2, 269-292.

Brown, JS, Collins, A., y Duguid, P. (1989). Cognición situada y cultura del aprendizaje. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.

Clark, RC y Mayer, RE (2011). El aprendizaje a distancia y la ciencia de la enseñanza: directrices probadas para consumidores y diseñadores de aprendizaje multimedia. John Wiley & Sons.



Collins, A., Brown, JS y Holum, A. (1991). Aprendizaje cognitivo: hacer visible el pensamiento. *American Educator*, 15(3), 6-11.

Deci, EL, Vallerand, RJ, Pelletier, LG y Ryan, RM (1991). Motivación y educación: la perspectiva de la autodeterminación. *Psicólogo Educativo*, 26(3-4), 325-346.

Garrison, DR, Anderson, T., y Archer, W. (2000). Investigación crítica en un entorno basado en texto: conferencias por computadora en la educación superior. *Internet y la educación superior*, 2(2-3), 87-105.

Garrison, DR y Vaughan, ND (2008). Aprendizaje combinado en la educación superior: marco, principios y directrices. John Wiley & Sons.

Gikandi, JW, Morrow, D., y Davis, NE (2011). Evaluación formativa en línea en educación superior: una revisión de la literatura. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351.

Gunawardena, CN y Zittle, FJ (1997). La presencia social como predictor de la satisfacción en un entorno de conferencias mediado por ordenador. *American Journal of Distance Education*, 11(3), 8-26.

Festinger, L. (1954). Una teoría de los procesos de comparación social. *Relaciones humanas*, 7(2), 117-140.

Hattie, J., y Timperley, H. (2007). El poder de la retroalimentación. *Revista de investigación educativa*, 77(1), 81-112.

Johnson, DW y Johnson, RT (2009). Una historia de éxito en psicología educativa: teoría de la interdependencia social y aprendizaje cooperativo. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.

Lauricella, S., y Kay, R. (2013). Exploración del uso de mensajes de texto e instantáneos en las aulas de educación superior. *Investigación en tecnología del aprendizaje*, 21.

Meyer, JC (2000). El humor como arma de doble filo: Cuatro funciones del humor en la comunicación. *Teoría de la comunicación*, 10(3), 310-331.

Richardson, JC, y Swan, K. (2003). Análisis de la presencia social en cursos en línea en relación con el aprendizaje percibido y la satisfacción de los estudiantes. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, AP (2002). Construyendo sentido de comunidad a distancia. *Revista Internacional de Investigación en Aprendizaje Abierto y Distribuido*, 3(1), 1-16.



Rourke, L., Anderson, T., Garrison, DR y Archer, W. (2001). Evaluación de la presencia social en conferencias asincrónicas por computadora basadas en texto. *Journal of Distance Education*, 14(2), 50-71.

Schunk, DH y Pajares, F. (2009). Teoría de la autoeficacia. En KR Wentzel y A. Wigfield (Eds.), *Manual de motivación en la escuela* (pp. 35-53). Routledge.

Skinner, BF (1953). *Ciencia y comportamiento humano*. Macmillan.

Sweller, J. (1988). Carga cognitiva durante la resolución de problemas: efectos sobre el aprendizaje. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.

Tajfel, H., y Turner, JC (1979). Una teoría integradora del conflicto intergrupar. En WG Austin y S. Worchel (Eds.), *La psicología social de las relaciones intergrupales* (pp. 33-47). Brooks/Cole.

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.

Wheless, LR y Grotz, J. (1976). Conceptualización y medición de la autorrevelación declarada. *Human Communication Research*, 2(4), 338-346.

Whiteside, AL (2017). El modelo de presencia social: presencia social en el aprendizaje en línea. *Online Learning Journal*, 21(1).



Módulo 1. Participación afectiva

Objetivo general: Mejorar la dinámica emocional e interpersonal entre profesores y estudiantes en un entorno de aprendizaje en línea, fomentando una experiencia educativa más atractiva, solidaria y efectiva.

Objetivos:

1. Expresar emociones: ayudar a los profesores a comunicar eficazmente sus emociones para mostrar autenticidad y crear un entorno de aprendizaje empático.
2. Mostrar confianza: Desarrollar la seguridad de los docentes en sus habilidades de enseñanza en línea para proyectar confianza y competencia, fomentando así la participación y el respeto de los estudiantes.
3. Humor: Utilice el humor apropiado para crear un ambiente de aprendizaje positivo y agradable, reduciendo el estrés y mejorando la participación de los estudiantes.

Métodos: Este módulo se basará en una metodología mixta que integra aprendizaje experiencial, práctica reflexiva y actividades colaborativas. El módulo utilizará una combinación de instrucciones directas y debates interactivos para introducir las aplicaciones teóricas y prácticas de cada objetivo. Algunas técnicas metodológicas serán: juegos de rol, reflexiones grupales, enseñanza entre pares y tareas de resolución de problemas en grupo.

A lo largo del módulo, se debe hacer hincapié en crear un entorno seguro y de apoyo donde los docentes se sientan cómodos experimentando nuevos enfoques y recibiendo comentarios constructivos.

Sección I. Expresión de emociones: compromiso emocional (1h 30')

El compromiso emocional es fundamental en los cursos en línea para mantener el interés y la motivación de los estudiantes. Sin embargo, no es fácil de lograr y los estudiantes pueden desvincularse si el curso no logra conectar con ellos. Según eLearning Industry, existen cinco señales clave de desconexión emocional:

1. Respuestas inexactas: Las respuestas frecuentes, incorrectas o superficiales, sugieren que los estudiantes no están absorbiendo completamente el material, posiblemente debido a una falta de interés.
2. Desinterés visible: los bostezos, la distracción o la impaciencia durante las sesiones en vivo son indicadores de desapego.
3. Esfuerzo mínimo: los estudiantes que hacen sólo el mínimo esfuerzo muestran una falta de implicación emocional en el contenido.
4. No hay discusión del curso: cuando los estudiantes no hablan sobre el curso fuera de clase, a menudo significa que no dejó un impacto duradero.
5. Baja participación: La participación limitada en sesiones en vivo o el bajo compromiso en actividades asincrónicas indican una falta de interés.

Al observar estas señales, los educadores pueden ajustar su enfoque para fomentar conexiones emocionales más fuertes y mejorar el aprendizaje.



Para corregir esta tendencia algunos autores recomiendan incorporar contenido emocional en sus lecciones.

Objetivos:

1. Identificar emociones
2. Mejorar la participación emocional en la lección

Desglose de tiempo:

1. Rompehielos: el poder del humor en la comunicación (10 minutos)
2. Identificación de emociones: reconocer emociones en la comunicación (20 minutos)
3. Ejercicio de narración de historias y empatía: ponte en su lugar (10 minutos)
4. Escenarios de juego de roles: resolución de conflictos emocionales (20 minutos)
5. Estímulos visuales y emocionales: colorea tu aula (10 minutos)
6. Reflexión y compromiso (20 minutos)

1. Rompehielos

Objetivo: Destacar cómo el humor puede aliviar los momentos de comunicación difíciles, haciendo que los profesores sean más accesibles a los estudiantes.

Objetivo: Utilizar el humor para crear un ambiente relajado, romper el hielo y establecer un tono emocional positivo para la sesión. Hacer que la audiencia/estudiantes noten la diferencia entre explicar algo con humor y sin él.

Metodología: Comparta una anécdota personal breve y divertida sobre un problema de comunicación que se resolvió a través de una comunicación afectiva (por ejemplo, no entender la pregunta de un estudiante debido al tono o al lenguaje corporal).

Ejemplo: (INCÓMODO) Un día, durante una clase, estaba explicando un concepto que creía que estaba clarísimo. Mientras hablaba, un estudiante me miraba con cara de no entender y otro miraba su teléfono. Mi frustración iba en aumento, pensando que no estaban prestando atención. Finalmente, le pregunté al estudiante con la mirada perdida si todo estaba bien. Ella respondió: "Estoy tratando de seguir, pero no lo entiendo". Me di cuenta de que estaba yendo demasiado rápido. Respiré hondo, sonreí y dije: "Lo entiendo, analicémoslo juntos". La atmósfera cambió de inmediato; el estudiante parecía aliviado y vi que otros se animaban. Con solo hacer una pausa y reconocer el estado emocional de la clase, conecté mejor con ellos. A veces, el simple hecho de reconocer cuando las cosas no van bien puede ayudar a que los estudiantes vuelvan a concentrarse.

Ejemplo: (GRACIOSO) "Entonces, estaba dando esta lección en línea, ¿no? Todo iba bien, o eso pensaba. Estaba explicando este concepto tan importante, tomándolo en serio, cuando de repente noté que la mitad de los estudiantes se estaban riendo y la otra mitad parecía totalmente confundida. Pensé: "¿Dije algo gracioso?". Ni idea. Entonces, un estudiante valiente quitó el silencio y dijo: "Eh, creo que tu micrófono está fallando". Resulta que el micrófono fallaba y mi



voz sonaba como la de un robot. No pude evitar reírme, como si me estuviera riendo a carcajadas, porque había estado hablando durante cinco minutos, ¡sonando como un droide averiado! Después de eso, todos nos reímos mucho juntos y me di cuenta de que el humor y los pequeños momentos como ese pueden hacer que todos vuelvan a estar en la misma página. A veces, la lección que no planificas es la que se queda”.

Pregunta para el debate: Pregúnteles a los docentes: "¿Alguna vez han experimentado un momento de comunicación divertido o incómodo con los estudiantes? ¿Cómo lo manejaron?"

2. Identificación de emociones

Objetivo: Agudizar la capacidad de los docentes para leer señales emocionales, permitiéndoles ajustar su estilo de comunicación en consecuencia.

Propósito: Capacitar a los docentes para identificar las emociones en los demás, lo cual es crucial para utilizar la comunicación afectiva de manera efectiva.

Instrucciones: Prepare una serie de videoclips cortos y silenciosos que muestren diferentes situaciones emocionales entre profesores y estudiantes (por ejemplo, un estudiante frunciendo el ceño, un profesor sonriendo, estudiantes que parecen frustrados, etc.).

Después de cada clip, haga una pausa y pida a los estudiantes que escriban las emociones que observan.

Ejemplos de clips:

Clip 1: Un estudiante con los brazos cruzados, mirando hacia otro lado mientras un profesor le habla. (Emoción: frustración, desinterés)

Clip 2: Un profesor sonríe cálidamente a un alumno que acaba de responder correctamente una pregunta y el alumno se relaja visiblemente. (Emoción: alivio, felicidad)

Clip 3: Un estudiante se encorva en su escritorio, evitando el contacto visual, mientras el maestro pasa caminando, luciendo preocupado. (Emoción: tristeza, desapego)

Clip 4: Un profesor aplaude con entusiasmo mientras un alumno presenta un proyecto y el alumno sonríe ampliamente. (Emoción: entusiasmo, orgullo)

Imágenes de clip

1. Frustración



2. Felicidad



3. Retirada



4. Orgullo



Anímelos a ser específicos (por ejemplo, frustración, entusiasmo, confusión). Divida a los participantes en grupos pequeños y pídales que comparen sus observaciones. ¿Qué tan fácil o difícil fue identificar estas emociones?

Facilite un debate sobre cómo reconocer estas emociones en tiempo real puede mejorar la comunicación afectiva en el aula. ¿Qué señales verbales y no verbales son importantes?

3. Ejercicio de narración de historias y empatía

Objetivo: desarrollar empatía ayudando a los docentes a ver la comunicación a través de la lente emocional tanto de los estudiantes como de los docentes.

Propósito: Esta actividad conecta las emociones con los desafíos del aula del mundo real y brinda a los docentes práctica para pensar con empatía.

Instrucciones: Comparta una historia real sobre un maestro que utilizó la comunicación afectiva para apoyar a un estudiante con dificultades. Concéntrese en las emociones involucradas (por ejemplo, frustración, miedo, alivio).

Ejemplo de una historia real: “En una de mis clases, tenía una alumna que siempre llegaba tarde, a menudo parecía molesta y no participaba en las discusiones. Podía ver cómo aumentaba la frustración en su lenguaje corporal, pero no sabía qué estaba pasando. En lugar de regañarla por no participar, la llevé aparte después de la clase y le pregunté con delicadeza si todo estaba bien. Ella me contó que se sentía abrumada en casa, lo que estaba afectando su trabajo escolar. Hice pequeños cambios en mi comunicación: me comunicaba con ella todas las semanas, la animaba durante la clase y le daba más tiempo para terminar las tareas. Poco a poco, vi que volvía a participar. Se sintió apoyada porque reconocí sus necesidades emocionales y la conexión la ayudó a volver a concentrarse en el aula”.

Después de contar la historia, pida a los participantes que, en parejas, comenten cómo se habrían sentido en esa situación, tanto como docentes como estudiantes. ¿Qué estrategias emocionales podrían utilizar para mejorar la comunicación en un contexto similar?



4. Escenarios de juego de roles

Objetivo: Practicar el uso de estrategias de comunicación afectiva en situaciones cargadas de emociones.

Propósito: Simular desafíos reales en el aula donde la comunicación emocional es fundamental.

Instrucciones: Divida a los participantes en grupos de tres. Asigne a cada grupo una representación de un escenario que involucre una situación emocional en el aula (por ejemplo, un estudiante frustrado que se comporta mal, un estudiante que se siente excluido, etc.).

Cada grupo debe tener un “maestro”, un “alumno” y un “observador”. El objetivo del maestro es utilizar la comunicación afectiva para resolver el conflicto mientras el alumno expresa sus emociones. El observador toma notas sobre qué tan bien se reconocieron y abordaron las emociones.

Ejemplos de escenarios de juego:

*Escenario 1: *Un estudiante interrumpe constantemente la clase y desafía la autoridad del docente. El docente debe utilizar una comunicación afectiva para abordar la frustración del estudiante y, al mismo tiempo, mantener el control del aula. **

Objetivo del docente: calmar al estudiante sin agravar la situación, comprender su frustración y lograr que vuelva a una conversación productiva.

*Escenario 2: *Un estudiante parece distraído y se desvincula de las actividades grupales. El docente se acerca al estudiante para averiguar qué le pasa y reincorporarlo a la discusión grupal.**

Objetivo del docente: Reconocer el estado emocional del estudiante, crear un espacio seguro para que se exprese y ayudarlo a volver a involucrarse.

Escenario 3: Un estudiante se derrumba después de recibir una calificación baja y le dice al maestro que “no puede hacer nada bien”.

Objetivo del docente: Utilizar la comunicación afectiva para animar al estudiante, ayudarlo a recuperar la confianza y ofrecerle un plan para mejorar su desempeño.

Escenario 4: Un estudiante que suele ser enérgico parece retraído y poco comunicativo, y sus calificaciones están bajando. El maestro debe abordar el problema emocional subyacente sin avergonzar al estudiante frente a los demás.

Objetivo del docente: Acercarse gentilmente al estudiante para hablar sobre lo que podría estar molestándolo, mostrar empatía y ofrecer apoyo.

Después de las representaciones, pida a los grupos que compartan sus experiencias y reflexionen sobre las emociones que experimentaron u observaron. ¿Qué funcionó para resolver el conflicto y qué se podría mejorar?

5. Estímulos visuales y emocionales

Objetivo: Alentar a los docentes a considerar el impacto emocional de sus espacios de enseñanza tanto en los estudiantes como en ellos mismos.



Propósito: Ayudar a los docentes a comprender cómo su entorno puede afectar los estados emocionales y la comunicación.

Instrucciones: Presente una serie de imágenes que incluyan diferentes ambientes de clase (tranquilo, caótico, brillante, aburrido, etc.). Pida a los participantes que escriban las emociones que les evoca cada imagen (por ejemplo, calma, ansiedad, concentración).

Imagen 1: Un aula luminosa y colorida con estudiantes trabajando en grupo, sonriendo y conversando. (Emoción: entusiasmo, colaboración)

Imagen 2: Un aula caótica donde los estudiantes están de pie, algunos hablando unos a otros, y el profesor parece frustrado. (Emoción: estrés, frustración)

Imagen 3: Un aula tranquila y ordenada con luz natural y un profesor explicando con calma algo a un alumno de forma individual. (Emoción: concentración, calma)

Imagen 4: Un aula con estudiantes trabajando en silencio, con un profesor que camina alrededor observando. (Emoción: concentración, diligencia)

Imagen 5: Un aula oscura y desordenada con un solo estudiante sentado al fondo que parece desconectado mientras otros participan activamente. (Emoción: aislamiento, desconexión)

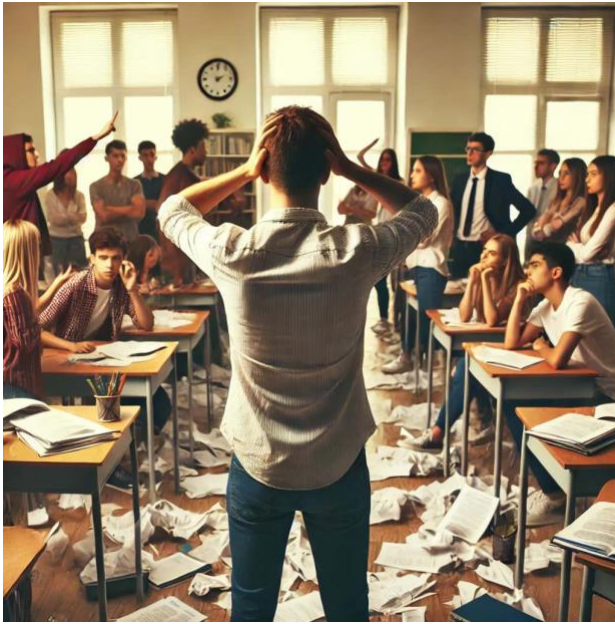
Luego, analice cómo el color, la iluminación y la organización pueden afectar el tono emocional del aula y la forma en que los estudiantes se comunican y responden.

Imágenes de aulas

1. Excitación



2. Estrés



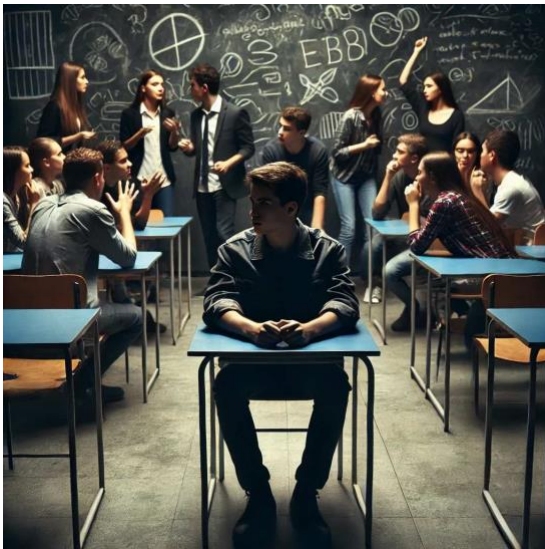
3. Enfoque



4. Concentración



6. Aislamiento



Sección II: Demostrar confianza. Mejorar la confianza en la enseñanza en línea (1h 30)

Objetivos:

- Desarrollar la confianza de los docentes en sus habilidades de enseñanza en línea.
- Proyectar confianza y competencia frente a los estudiantes.
- Fomentar la participación y el respeto de los estudiantes.

Desglose de tiempo:

1. Lenguaje no verbal y postura (30 minutos)
2. Juego de rol (15 minutos)
3. Enseñanza entre pares (15 minutos)
4. Visualización (20 minutos)
5. Autoevaluación y reflexión final (10 minutos)



1. Lenguaje no verbal y postura

Objetivos:

- Aumentar la conciencia del lenguaje corporal y la postura durante la enseñanza en línea.
- Desarrollar técnicas para proyectar confianza y competencia a través del lenguaje no verbal.
- Mejorar la interacción con los estudiantes a través de una comunicación no verbal efectiva.

Metodología-Introducción (5 minutos):

- Propuesta 1: ¿Qué dicen los estudiantes sobre cómo perciben si un docente les transmite confianza y seguridad en los primeros momentos? (Se deberá realizar una encuesta y compararla con la reflexión del grupo).
- Propuesta 2: Breve explicación sobre la importancia del lenguaje no verbal en la comunicación, especialmente en entornos online. Se hará énfasis en cómo la postura, las expresiones faciales y los gestos pueden influir en la percepción de confianza y competencia.

Vídeo: El poder del lenguaje corporal

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G4Gp0hc0TMA>

- Demostración (5 minutos):

El facilitador mostrará ejemplos de buenas y malas prácticas en lenguaje no verbal durante la enseñanza en línea. Por ejemplo, comparar la postura encorvada con la erguida, las expresiones faciales neutrales con las sonrientes y el uso adecuado de los gestos.

- Práctica guiada (10 minutos):

Los participantes se pondrán en parejas y practicarán técnicas de lenguaje no verbal. Cada persona tendrá la oportunidad de actuar como "maestro" y "alumno" durante 2,5 minutos cada uno (incluido el cambio), concentrándose en mantener una postura adecuada, usar expresiones faciales positivas y hacer gestos que refuercen su mensaje.

- Retroalimentación y reflexión (10 minutos):

Después de la práctica, los participantes discutirán sus experiencias en grupos de cuatro. Compartirán los comentarios recibidos y reflexionarán sobre cómo se sintieron al practicar las técnicas de lenguaje no verbal. El facilitador moderará una breve discusión final para destacar los puntos clave y las mejores prácticas identificadas.

Materiales necesarios:

- Espacio de movimiento e interacción.- Herramientas de videoconferencia para quienes realizan la actividad de forma remota.- Listado de buenas prácticas para el lenguaje no verbal (se puede



proporcionar como documento o diapositiva).

Resultados del aprendizaje: - Mejora de la conciencia y el control del lenguaje no verbal. - Capacidad para proyectar confianza y competencia a través de la postura y los gestos. - Desarrollo de habilidades para utilizar el lenguaje no verbal de manera eficaz en la enseñanza en línea.

Criterios de evaluación:- Participación activa en la práctica guiada.- Capacidad para identificar buenas y malas prácticas del lenguaje no verbal.- Retroalimentación constructiva dada y recibida durante las sesiones en pareja.- Reflexión crítica sobre las propias habilidades e identificación de mejoras personales.

Esta actividad no sólo ayudará a los docentes a ser más conscientes de su lenguaje no verbal sino que también les proporcionará herramientas prácticas para mejorar su presencia en línea y, en consecuencia, la confianza que proyectan a sus estudiantes.

2. Juego de rol

Objetivo: Practicar la respuesta a diversas situaciones de clase en línea, como preguntas difíciles, problemas técnicos o falta de participación.

Metodología: Los docentes se pondrán en parejas y representarán diferentes escenarios de enseñanza en línea. Uno será el docente y el otro el estudiante. El resto del grupo observa y brinda retroalimentación constructiva (por ejemplo, mencionando tres cosas positivas y un área a mejorar).

Materiales: Guiones con escenarios, herramientas de videoconferencia.

Resultados del aprendizaje: Mejora de la respuesta a situaciones reales, desarrollo de la confianza en la gestión de la clase online.

3. Enseñanza entre pares

Objetivo: Practicar la enseñanza en línea en un entorno seguro y recibir comentarios constructivos.

Metodología: Cada docente preparará una breve presentación sobre un tema de enseñanza en línea y la presentará ante un grupo reducido de compañeros. Igual que la opción anterior (retroalimentación constructiva).

Materiales: Herramientas de presentación, herramientas de videoconferencia.



Resultados del aprendizaje: Mejora de las habilidades de presentación y confianza en el uso de herramientas en línea.

4. **Visualización**

Objetivo: El director deportivo y entrenador principal del equipo de fútbol universitario de la Universidad Ryerson, el Dr. Joseph, a menudo recibe preguntas sobre qué habilidades busca como reclutador: ¿velocidad? ¿Fuerza? ¿Agilidad? En la charla TEDx del Dr. Joseph, explora la confianza en uno mismo y cómo no es solo la habilidad más importante en el atletismo, sino en nuestras vidas.

Metodología: el público visualizará La Habilidad de la Autoconfianza <https://www.youtube.com/watch?v=w-HYZv6HzAs>

En grupos pequeños, discutan y acuerden algunos cambios a tener en cuenta.

5. **Autoevaluación y reflexión final**

Objetivo: Fomentar la autorreflexión e identificar áreas de mejora.

Descripción: Los profesores completarán una autoevaluación de sus habilidades de enseñanza en línea y escribirán una breve reflexión sobre lo que han aprendido durante el taller.

Materiales: Formulario de autoevaluación, lápiz y papel, o herramientas de escritura digital.

Resultados del aprendizaje: Conciencia de las propias habilidades e identificación de objetivos de mejora personal.

Sección III. Humor (1h)

El uso del humor apropiado genera un ambiente de aprendizaje positivo y agradable, reduce el estrés y mejora la participación de los estudiantes.

Entonces, el humor puede

- Establecer una relación instantánea con sus estudiantes.
- Crear un entorno de aprendizaje en línea más cálido y relajado.
- Contrarrestar los sentimientos de aislamiento y ansiedad de los estudiantes.
- Aliviar el ánimo en los momentos estresantes del semestre.

Pero, si se utiliza en el momento inadecuado, el humor puede causar graves daños. Puede:

- Ofender accidentalmente al romper límites culturales o personales.
- Establecer roles inapropiados para estudiantes y profesores.
- Implica una falta de respeto.



- Afecta tu credibilidad como educador profesional.

Objetivos:

1. Crear un ambiente relajado entre el profesor y los estudiantes.
2. Mejorar la participación de los estudiantes

Desglose de tiempo

1. Introducciones divertidas (20 minutos)
2. Plan de lección humorístico (20 minutos)
3. El arte de utilizar y equilibrar el humor en la enseñanza en línea (20 minutos)

1. Introducciones divertidas

Objetivo: Demostrar cómo el humor puede romper el hielo y crear un ambiente relajado.

Metodología

Con profesores:

- Divida a los profesores en grupos pequeños de 3 a 4.
- Cada miembro del grupo comparte una historia divertida o un momento embarazoso de su experiencia docente.
- Después de compartirlas, analicen en grupo cómo se podrían usar estas historias de manera apropiada para que los estudiantes se sientan más cómodos.
- Informe final: reflexione sobre cómo compartir humor al comienzo de una clase puede establecer un tono positivo y generar confianza.

Con estudiantes:

Materiales necesarios:

- Una lista de ejemplos de datos divertidos para compartir
- Una pizarra virtual o un documento compartido para que los estudiantes escriban sus datos divertidos o apodos.

Instrucciones

- 1.Preparación: Prepare una lista de datos curiosos que pueda compartir como ejemplos. Por ejemplo:
 - "Una vez, por accidente, usé dos zapatos diferentes para ir a la escuela".
 - "Mi snack favorito son los pepinillos bañados en chocolate"
- 2.Introducción: Comience la sesión compartiendo un dato divertido. Use un tono alegre para crear el ambiente.
- 3.Participación de los estudiantes: Pídale a cada estudiante que comparta un dato divertido sobre sí mismo.
- 4.Pizarra virtual: utilice una pizarra virtual o un documento compartido para que los estudiantes escriban sus datos divertidos. Esto permite que todos vean y reaccionen a las contribuciones de los demás.



5. Discusión: Después de que todos hayan compartido, tómese un momento para analizar cómo estas divertidas presentaciones ayudaron a todos a sentirse más relajados y conectados.

Interrogar: Reflexione sobre la importancia de utilizar el humor para romper el hielo y cómo puede ayudar a crear un ambiente de clase positivo e inclusivo.

2- Plan de lección humorístico

Objetivo: Integrar el humor en un plan de clase para mejorar la participación de los estudiantes.

Instrucciones

- Los profesores seleccionan un tema que enseñarán y piensan en formas de incorporar el humor en sus clases.
- Los ejemplos incluyen imágenes divertidas, analogías humorísticas o vídeos cómicos relacionados con el tema.
- Cada profesor presenta su idea humorística de plan de lección al grupo.
- **Interrogar:** Comparta ideas sobre cómo el humor puede hacer que temas difíciles o áridos sean más interesantes y accesibles.

Ejemplos:

El ADN es como un libro de recetas para crearte, donde cada gen es un ingrediente diferente.

Las fracciones son como porciones de pizza.

Los átomos son como pequeños ladrillos LEGO, pueden combinarse de muchas maneras para construir diferentes cosas...

3- El arte de utilizar y equilibrar el humor en la enseñanza en línea

Objetivo: Los estudiantes reflexionarán sobre el tipo de humor que es apropiado para diferentes contextos educativos en línea y cómo equilibrarlo para mantener la atención y mejorar el aprendizaje sin distraerse del objetivo principal.

Instrucciones

1. Introducción: ¿Qué es el humor apropiado?

- Comience con una breve explicación o discusión sobre los diferentes tipos de humor que se pueden utilizar en un entorno educativo (por ejemplo, sarcasmo, ironía, humor visual, juegos de palabras, etc.).
- Pregunte a los estudiantes: "¿Qué tipo de humor crees que sería apropiado en una clase en línea y por qué?"
- Pídales que compartan sus ideas en el chat o en voz alta si es una sesión sincrónica.

2. Análisis de casos prácticos

- Divida a los estudiantes en grupos pequeños (salas de grupos pequeños si se trata de una sesión en línea) y proporcione dos ejemplos breves de clases en línea que utilicen el humor:



1. Ejemplo A: Un profesor utiliza demasiado humor, lo que distrae y evita que los estudiantes se concentren en el contenido importante.

2. Ejemplo B: Un profesor utiliza el humor de forma moderada, consiguiendo captar la atención manteniendo el foco en el contenido.

Discusión en grupo: Dentro de los grupos, pídeles que analicen los ejemplos y respondan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué tipo de humor se utiliza en cada ejemplo?
2. ¿En qué caso el profesor equilibró mejor el humor?
3. ¿Cuáles son los riesgos de utilizar demasiado humor o humor inapropiado en una clase en línea?

3. Presentación y discusión en grupo

- Regrese a los grupos a la sesión principal y pida a cada grupo que presente brevemente sus conclusiones (2-3 minutos por grupo).
- Recopilar ideas sobre cómo equilibrar el humor de manera efectiva para mejorar la calidad de la clase sin que los estudiantes pierdan la concentración debido al exceso de bromas.

4. Reflexión individual

- Pida a los estudiantes que piensen en una experiencia personal en la que un docente utilizó el humor (de manera efectiva o ineficaz) y que compartan cómo impactó en su experiencia de aprendizaje.
- Cada estudiante puede compartir una breve idea en el chat o dar un breve comentario verbal.

Material necesario:

Herramienta de videoconferencia (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet):

- Para administrar la clase, crear salas de grupos pequeños y facilitar debates grupales.

Ejemplos de estudios de casos (escritos o en video):

- Prepare dos ejemplos breves de profesores que utilicen el humor en el aprendizaje en línea. Pueden ser descripciones de texto que usted escriba o videoclips que muestren diferentes estilos de humor. También puede buscar videos de YouTube adecuados de lecciones en línea que utilicen el humor de manera diferente.

Funcionalidad de sala de reuniones (en su herramienta de videoconferencia):

- Dividir a los estudiantes en grupos más pequeños para el análisis del estudio de caso.

Herramientas de colaboración en línea compartidas (opcionales pero útiles):

- Utilice herramientas como Google Docs o Padlet para permitir que los grupos tomen notas o registren sus respuestas durante el análisis del estudio de caso y la sesión de lluvia de ideas.

Funcionalidad de Chat o Documento para Reflexión:

Para que los estudiantes compartan sus reflexiones sobre experiencias personales en las que se utilizó el humor (la función de chat en su herramienta de conferencias o un documento en línea donde pueden escribir sus pensamientos).

Evaluación del módulo



- Participación activa en todas las actividades.- Capacidad para reflexionar críticamente sobre las propias habilidades.- Calidad de las presentaciones y retroalimentación dada a los compañeros.- Mejora percibida en la expresión de emociones, mostrando confianza y usando el humor adecuadamente durante la enseñanza en línea.

Referencias:

<https://www.mariasoto.com.ar/w/como-mostrar-seguridad-y-confianza-en-el-ambito-profesional-con-ayuda-de-la-psicologia-de-la-imagen/>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516997>
<https://www.dyndevice.com/en/news/the-emotional-side-of-learning-the-role-of-emotions-in-online-courses-ELN-1648/>
https://www.researchgate.net/publication/315038834_Emotions_in_Online_Learning
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X23003773>
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8802995/>
https://www.researchgate.net/publication/324857350_I_Know_My_Professor_Teacher_Self-Disclosure_in_Online_Education_and_a_Mediating_Role_of_Social_Presence
[https://www.mdpi.comConozco a mi profesor: la autorrevelación docente en la educación en línea y el papel mediador de la presencia social | Solicitar PDF/2227-7102/13/8/821](https://www.mdpi.com/Conozco_a_mi_profesor:_la_autorrevelaci3n_docente_en_la_educaci3n_en_l3nea_y_el_papel_mediator_de_la_presencia_social_|_Solicitar_PDF/2227-7102/13/8/821)
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215300480>
<https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-021-00158-8>
<https://mindedge.com/online-learning/tips-on-using-humor-in-online-learning/>
<https://elearningindustry.com/does-humor-keep-students-engagged>
<https://www.cypherlearning.com/blog/k-20/boost-students-confidence-in-the-online-classroom>
<https://www.youtube.com/watch?v=H7oKXjiYoes>



Módulo 2. Cohesión comunitaria

Objetivo general: Crear un entorno de aprendizaje en línea colaborativo y de apoyo que fomente un sentido de conexión entre los estudiantes. Al generar cohesión comunitaria, los estudiantes pueden experimentar un mayor sentido de pertenencia y están más inclinados a participar activamente, compartir recursos y colaborar, lo que contribuye a obtener mejores resultados de aprendizaje y reducir las tasas de deserción escolar.

Objetivos:

- Cultivar un sentido de pertenencia que ayude a los estudiantes a sentirse conectados, valorados y comprometidos con el curso en línea.
- Fomentar el intercambio de recursos como medio para mejorar el conocimiento colectivo y fomentar el apoyo mutuo.
- Reducir el impacto del aislamiento en el aprendizaje en línea a través de la participación impulsada por la comunidad.
- Establecer una cultura de colaboración que enriquezca la experiencia de aprendizaje y promueva la participación sostenida.

Métodos:

- Ejercicios grupales interactivos que alientan a los estudiantes a conectarse e interactuar entre sí: los ejercicios grupales interactivos desempeñan un papel crucial a la hora de alentar a los estudiantes a conectarse e interactuar entre sí. Estas actividades están diseñadas para promover la colaboración, mejorar las habilidades de comunicación y generar un sentido de comunidad entre los participantes. Algunos ejemplos incluyen actividades para romper el hielo al comienzo del curso para ayudar a los estudiantes a sentirse cómodos, tareas de resolución de problemas en grupo para fomentar el trabajo en equipo y escenarios de juegos de roles para simular desafíos del mundo real. Estos ejercicios no solo hacen que el aprendizaje sea más dinámico, sino que también ayudan a los participantes a formar conexiones significativas con sus compañeros.
- Espacios virtuales como foros y salas de chat para facilitar debates informales e intercambio de recursos: los espacios virtuales dedicados, como foros y salas de chat, brindan a los estudiantes oportunidades para debates informales y compartir recursos fuera de las sesiones de clase formales. Los foros permiten la participación asincrónica, donde los estudiantes pueden contribuir a hilos de temas específicos, hacer preguntas y compartir ideas a su propio ritmo. Las salas de chat, por otro lado, facilitan la interacción en tiempo real y crean una sensación de inmediatez, lo que las hace ideales para preguntas rápidas, sesiones de intercambio de ideas o interacciones sociales informales. Estos espacios virtuales ayudan a cerrar la brecha entre el aprendizaje estructurado y la participación informal entre pares, lo que contribuye a una experiencia de aprendizaje más cohesiva.
- Comentarios y controles periódicos de los instructores para reforzar un entorno de aprendizaje propicio: los comentarios constantes y los controles periódicos de los



instructores son esenciales para crear un entorno de aprendizaje propicio y receptivo. Los instructores pueden proporcionar comentarios personalizados sobre las tareas y actividades, lo que ayuda a los alumnos a mantenerse encaminados y sentirse valorados. Los controles programados, como reuniones semanales o revisiones de progreso, ofrecen oportunidades para abordar desafíos, celebrar logros y reforzar un sentido de conexión. Este apoyo continuo fomenta la confianza y mantiene a los alumnos motivados durante todo el curso.

- Repositorios y plataformas compartidos para que los estudiantes contribuyan y accedan a recursos de forma colectiva.

Duración: Este módulo debe completarse en una sesión de aproximadamente 4 horas de duración, dividida en varias actividades centradas en la comprensión y la práctica de los principios de cohesión comunitaria.

Recursos necesarios:

- Software de reuniones en línea con capacidades de salas de grupos pequeños.
- Foros en línea o plataformas de discusión para una participación continua.
- Una plataforma para compartir documentos (por ejemplo, una unidad compartida o un repositorio de cursos).
- Herramientas de autoevaluación y mecanismos de retroalimentación.

Sección 1: Introducción a la cohesión comunitaria

Proporcionar a los participantes una comprensión profunda y matizada de la cohesión comunitaria, haciendo hincapié en su papel fundamental en la creación de entornos de aprendizaje en línea dinámicos y de apoyo. Explicar que la cohesión comunitaria se refiere al sentido de pertenencia, respeto mutuo y espíritu de colaboración que une a los estudiantes, fomentando una atmósfera de confianza e inclusión. Destacar cómo una comunidad de aprendizaje cohesionada no solo aborda los desafíos del aislamiento y la desconexión que se enfrentan comúnmente en los entornos virtuales, sino que también sirve como un poderoso impulsor del éxito académico y el crecimiento personal.

Profundice en cómo el fomento de la cohesión comunitaria transforma la experiencia de aprendizaje en línea al crear una red de apoyo donde los estudiantes se sienten valorados y motivados a participar activamente. Analice sus beneficios tangibles, como una mayor motivación (donde los estudiantes se sienten inspirados por sus compañeros y alentados a contribuir plenamente) y un mayor compromiso, caracterizado por mayores niveles de colaboración, interacción y uso compartido de recursos.

Además, se debe destacar el impacto de la cohesión comunitaria en las tasas de finalización de los cursos. Los estudiantes que se sienten conectados con sus compañeros e instructores tienen más probabilidades de perseverar ante los desafíos, ya que se perciben a sí mismos como miembros integrales de un viaje colectivo. Este sentido de responsabilidad y propósito compartido reduce significativamente las tasas de deserción y fomenta el compromiso de alcanzar objetivos de aprendizaje comunes.



Ilustre estos puntos con ejemplos del mundo real, hallazgos de investigaciones o reflexiones de los participantes para destacar el poder transformador de la cohesión comunitaria en los entornos de aprendizaje en línea. Concluya posicionando las estrategias de construcción de comunidades como herramientas esenciales para crear no solo éxito educativo sino también conexiones significativas y duraderas entre los estudiantes.

Duración: 1 hora y 30 minutos

Objetivos

Proporcionar a los participantes una comprensión integral de la cohesión comunitaria y su importancia fundamental en los entornos de aprendizaje en línea. Destacar cómo fomentar la cohesión puede transformar la experiencia de aprendizaje al mejorar la motivación, la participación y las tasas de finalización de los cursos.

Desglose de actividades

1. Actividad para romper el hielo: “Dos verdades y una mentira”

Objetivo: Esta actividad está diseñada para ayudar a los participantes a sentirse a gusto, establecer conexiones iniciales y crear un ambiente inclusivo y atractivo. Fomenta la curiosidad, fomenta el diálogo y establece un tono positivo para la colaboración.

Duración: 30 minutos

Instrucciones:

1. Introducción:

- Explique brevemente las reglas del juego al grupo y proporcione un ejemplo:
Ejemplo:
 - "Una vez escalé el monte Kilimanjaro."
 - "Puedo tocar tres instrumentos musicales."
 - "Nunca he comido pizza."
 - (La mentira es "nunca he comido pizza").
- Enfatiza que las afirmaciones deben ser interesantes pero no demasiado obvias para mantener un elemento de sorpresa.

2. Preparación (10 minutos):

- Conceda a los participantes unos minutos para pensar en sus tres afirmaciones. Fomente la creatividad y una combinación de anécdotas personales y profesionales.

3. Compartir (10 minutos):

- Cada participante se turna para compartir sus afirmaciones.
- Después de cada serie de afirmaciones, el grupo adivina cuál es la mentira.
- Luego, el participante revela la mentira y amplía las afirmaciones verdaderas, proporcionando breves reflexiones o anécdotas.

4. Participación del facilitador:



- El facilitador puede participar para modelar la actividad y garantizar un tono acogedor.
- Utilice preguntas de sondeo para alentar a los participantes a ampliar sus verdades, como, por ejemplo, “¿Qué te inspiró a hacer eso?” o “¿Cómo te sentiste durante esa experiencia?”.

5. Discusión y conexiones (10 minutos):

- Después de que todos los participantes hayan compartido, tómese unos minutos para analizar los puntos en común o los rasgos sorprendentes que surgieron.
- Resalte intereses compartidos, pasatiempos o experiencias únicas dentro del grupo.

Resultado:

- Los participantes descubren intereses compartidos y rasgos únicos, creando oportunidades para crear vínculos y conversaciones más profundas.
- La actividad ayuda a romper barreras, reducir la ansiedad y establecer una base para la confianza y la colaboración.
- Al compartir anécdotas personales, los participantes comienzan a verse unos a otros como individuos con orígenes ricos y diversos, lo que fomenta la inclusión y el respeto mutuo.

Consejos para el facilitador:

- Anime a los participantes a mantener sus declaraciones ligeras y atractivas, evitando temas demasiado personales o controvertidos.
- Esté preparado para intervenir y guiar suavemente la discusión si alguien duda o parece incómodo.
- Utilice el humor y el entusiasmo para mantener el ambiente animado y divertido.

2. Establecimiento de objetivos grupales

Objetivo: Fomente un sentido compartido de propósito y una motivación colectiva dentro del grupo de aprendizaje mediante la definición colaborativa de objetivos. Esta actividad enfatiza el trabajo en equipo, la responsabilidad y el apoyo mutuo, sentando las bases para un entorno de aprendizaje cohesivo y productivo.

Duración: 30 minutos

Instrucciones:

1. Introducción (10 minutos)

- Comience explicando el propósito de la actividad: “Establecer objetivos grupales crea un sentido de propiedad y responsabilidad compartida, lo que nos ayuda a mantenernos motivados y alineados a lo largo del curso”.
- Proporcione ejemplos de objetivos efectivos, como:
 - *"Completar todos los módulos del curso con la participación activa de cada miembro".*
 - *"Comparte un recurso o consejo de aprendizaje por semana en el foro del grupo".*
 - *"Colaborar en un proyecto final y conseguir resultados de alta calidad".*



- Enfatizar la importancia de que los objetivos sean específicos, medibles, alcanzables, relevantes y limitados en el tiempo (SMART).
- 2. División de grupos (5 minutos)**
 - Divida a los participantes en grupos pequeños de 3 a 5 personas, garantizando diversidad de experiencias y perspectivas siempre que sea posible.
 - Proporcionar instrucciones claras sobre cómo los grupos deben trabajar juntos durante la actividad.
- 3. Establecimiento de objetivos (10 minutos)**
 - Pida a cada grupo que analice y acuerde uno o dos objetivos compartidos que deseen alcanzar durante el curso. Anímelos a considerar lo siguiente:
 - ¿Qué resultados esperan lograr?
 - Cómo su objetivo beneficiará tanto a los individuos como al grupo en su conjunto.
 - ¿Qué medidas tomarán para garantizar el progreso?
 - Incentive a los grupos a debatir medidas de responsabilidad, como controles periódicos o asignación de roles (por ejemplo, un cronometrador, un tomador de notas o un motivador).
 - Proporcione una hoja de trabajo o plantilla para guiar su discusión, con secciones para el objetivo, los pasos clave y el plan de responsabilidad.
- 4. Presentar y discutir (35 minutos)**
 - Cada grupo presenta sus objetivos a la clase.
 - Los facilitadores y compañeros pueden hacer preguntas o sugerir formas de perfeccionar los objetivos.
 - Resalte temas comunes o ideas únicas que surjan, reforzando el esfuerzo colectivo del grupo.

Resultado:

- Los participantes desarrollan un sentido compartido de responsabilidad, creando un compromiso más fuerte con los objetivos del curso.
- La actividad fomenta la colaboración, el apoyo mutuo y la responsabilidad, fortaleciendo la cohesión del grupo.
- Los objetivos claramente definidos proporcionan dirección y motivación, ayudando a los participantes a centrar sus esfuerzos y medir el progreso a lo largo del curso.

Consejos para el facilitador:

- Anime a los grupos a pensar en objetivos tanto prácticos como aspiracionales.
- Brindar apoyo a grupos que puedan tener dificultades para llegar a un consenso sugiriendo pautas o ejemplos.
- Utilice el refuerzo positivo para validar las contribuciones de cada grupo y fomentar la participación activa.

Sección 2: Construyendo un sentido de pertenencia

Crear un sentido de pertenencia es fundamental para fomentar un entorno de aprendizaje en línea que favorezca el apoyo y la colaboración. Cuando los alumnos se sienten conectados con sus



compañeros y con la comunidad de aprendizaje en general, se sienten más comprometidos, motivados y con más probabilidades de éxito. Esta sección presenta la teoría de la identidad social (Tajfel y Turner, 1979), que explica cómo los individuos obtienen autoestima y un sentido de identidad de los grupos a los que pertenecen. Al comprender y aprovechar este concepto, podemos crear un entorno en el que los alumnos se sientan valorados, respetados y parte de un viaje colectivo.

Mediante una combinación de debates guiados, actividades interactivas y retroalimentación periódica, los alumnos explorarán sus propias identidades y cómo estas se alinean con los objetivos y la dinámica del grupo. Se conectarán con sus compañeros, generarán confianza y cocrearán una cultura de respeto mutuo y colaboración. Esta base de pertenencia no solo mejora la confianza individual, sino que también fortalece a la comunidad en su conjunto, allanando el camino para el éxito compartido a lo largo de la experiencia de aprendizaje.

Duración: 1 hora

Resultados:

Presentar la teoría de la identidad social (Tajfel y Turner, 1979) para ayudar a los alumnos a comprender cómo la autoestima y la identidad pueden derivarse de la pertenencia a un grupo. A través de sesiones y actividades interactivas, los alumnos se conectarán, compartirán y comenzarán a construir una comunidad de aprendizaje solidaria.

Instrucciones:

- **Presentar espacios comunitarios:** (20 minutos)
 - Proporciona una demostración detallada de los foros en línea, incluidas funciones como crear hilos, responder y etiquetar a otros estudiantes.
 - Sugiera preguntas específicas para romper el hielo, como:
 - ¿Qué te motivó a realizar este curso?
 - ¿Qué habilidad o perspectiva única aportas al grupo?
 - ¿Cuál es un dato curioso sobre ti?
 - Anime a los estudiantes a responder a al menos otras dos presentaciones para comenzar a establecer conexiones.
- **Registros y comentarios periódicos:** (20 minutos)
 - Establezca un cronograma estructurado para realizar registros regulares, por ejemplo, semanales o quincenales.
 - Los instructores pueden utilizar encuestas breves o sondeos para recopilar comentarios sobre cómo se sienten los estudiantes con respecto a su progreso y su participación en la comunidad.
 - Para grupos más grandes, utilice salas de grupos pequeños durante los registros para permitir una interacción más personal en subgrupos más pequeños.
- **Fomentar el trabajo en grupo:** (20 minutos)
 - Asignar proyectos grupales con objetivos, roles y resultados claros para garantizar la responsabilidad y la cooperación.



- Los ejemplos incluyen mapas mentales colaborativos, presentaciones conjuntas o cuestionarios en equipo.
- Utilice herramientas como Miro, Jam board o Padlet para realizar lluvias de ideas y colaboración virtuales.

Material necesario

Para presentar espacios comunitarios:

- Foro en línea o LMS (por ejemplo, Moodle, Canvas, Slack).
- Vídeos tutoriales o herramientas para compartir pantalla para demostraciones.
- Preguntas para romper el hielo previamente redactadas.
- Herramientas de seguimiento de participación (por ejemplo, hojas de cálculo o análisis LMS).

Para registros y comentarios periódicos:

- Herramientas de encuesta en línea (por ejemplo, Formularios de Google, Typeform).
- Funciones de encuestas en plataformas de videoconferencia (por ejemplo, encuestas de Zoom).
- Software de reuniones virtuales habilitado para salas de reuniones (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams).
- Temas de debate preparados para grupos pequeños.

Para trabajo en grupo:

- Herramientas de colaboración en línea (por ejemplo, Miro, Jamboard, Padlet).
- Plataformas de documentos compartidos (por ejemplo, Google Docs, OneDrive).
- Plantillas de proyecto con descripciones claras de roles.
- Pautas de asignación y formatos de entrega.

Ejemplos de actividades:

Actividad 1: Mapeo de la identidad social

- Proporcionar una hoja de trabajo donde los estudiantes puedan trazar sus identidades (por ejemplo, roles, afiliaciones, valores) y reflexionar sobre cómo se relacionan con la comunidad de aprendizaje.
- En las salas de grupos pequeños, los estudiantes comparten sus mapas y descubren conexiones compartidas o contribuciones únicas que pueden hacer al grupo.



Actividad 2: Visión comunitaria

- Guíe a los estudiantes en la creación conjunta de un “Acuerdo comunitario” mediante una lluvia de ideas sobre principios que promuevan la inclusión, el respeto y la colaboración.
- Utilice un documento colaborativo donde los estudiantes puedan agregar sus ideas en tiempo real.



Sección 3: Intercambio de recursos y colaboración

Las teorías de aprendizaje colaborativo, como las propuestas por Palincsar (1998), destacan el poder de los recursos compartidos para generar conocimiento colectivo. Estas teorías destacan



que el aprendizaje es más eficaz cuando se produce en un entorno cooperativo en el que los participantes contribuyen activamente y se benefician de los materiales, los conocimientos y las experiencias compartidos. Al crear una cultura de responsabilidad y cooperación mutuas, los estudiantes no solo profundizan su comprensión, sino que también mejoran sus habilidades de trabajo en equipo, comunicación y pensamiento crítico.

Esta sección presenta a los alumnos los principios del aprendizaje colaborativo y los involucra en actividades prácticas que promueven el intercambio de recursos. Mediante la creación de un repositorio compartido y tareas interactivas, los participantes experimentarán los beneficios tangibles de compartir conocimientos y apoyar el crecimiento de los demás.

Duración: 1 hora

Resultados

Esta sección aprovecha las teorías del aprendizaje colaborativo (Palincsar, 1998) para destacar la importancia de la responsabilidad compartida en la creación de conocimiento. Al involucrar a los estudiantes en actividades centradas en el intercambio de recursos, construyen una cultura de cooperación, apoyo y responsabilidad mutua.

Instrucciones

1. Crear un repositorio de recursos:(10 minutos)

- Configure una plataforma en línea centralizada (por ejemplo, Google Drive, OneDrive o un sistema de gestión de aprendizaje) que sirva como centro para materiales compartidos.
- Organice el repositorio en categorías claras, como artículos, herramientas, recursos de video, plantillas o notas de clase, para garantizar la facilidad de acceso.
- Anime a los estudiantes a cargar materiales de estudio, enlaces, estudios de casos o ejemplos prácticos que consideren útiles.
- Incluir pautas para la atribución adecuada, garantizando que los colaboradores den crédito a las fuentes originales y mantengan la integridad académica.

2. Reconocimiento y estímulo:(10 minutos)

- Cree un sistema para reconocer y celebrar las contribuciones durante los debates en clase o las reuniones semanales de seguimiento. Algunos ejemplos incluyen:
 - Un “Colaborador destacado” de la semana.
 - Mencionar contribuciones notables durante las sesiones en vivo.
 - Incluir recursos enviados por los estudiantes en los materiales del curso con crédito al colaborador.
- Reforzar el valor del conocimiento compartido vinculando las contribuciones con los resultados del curso, por ejemplo, cómo una herramienta o recurso compartido mejoró el desempeño del grupo o profundizó la comprensión de un tema.

3. Tareas colaborativas:(40 minutos)



- **Tareas de diseño** que requieren explícitamente la colaboración y el intercambio de recursos, como:
 - **Proyectos de investigación grupal:** Los equipos se reúnen y comparten recursos para abordar un problema o tema complejo.
 - **Foros de intercambio de conocimientos:** Los estudiantes publican recursos seleccionados o ideas sobre un tema, seguidos de debates entre pares.
 - **Creación de contenido colaborativo:** Los grupos desarrollan presentaciones, infografías o informes basados en conocimientos reunidos.
- Utilice roles estructurados (por ejemplo, investigador, editor, presentador) para garantizar que todos los miembros del equipo contribuyan de manera equitativa a la tarea.
- Proporcionar retroalimentación enfatizando el valor del proceso de colaboración tanto como del producto final.

Materiales de capacitación/hojas de trabajo:

Para el repositorio de recursos:

- Plataforma centralizada (por ejemplo, Google Drive, OneDrive, LMS).
- Carpetas organizadas (por ejemplo, Artículos, Herramientas, Notas).
- Pautas de contribución (reglas de atribución, nombres de archivos).
- Permisos de acceso y seguimiento de actividad.

Para reconocimiento:

- Plantillas para insignias o certificados (por ejemplo, Mejor colaborador).
- Diapositivas para agradecimientos en vivo.
- Formularios de retroalimentación para reconocimiento de pares e instructores.
- **Para tareas colaborativas:**
 - Pautas de asignación con descripciones de roles.
 - Plantillas para presentaciones, registros de investigación e infografías.
 - Herramientas de colaboración (Miro, Padlet, Google Docs).
 - Rúbricas para evaluación.
- **Opcional:**
 - Vídeos tutoriales sobre el uso de la plataforma.
 - Seguimiento del progreso (Trello, hoja de cálculo compartida).

Consejos para el facilitador

- **Fomentar la inclusión:** Asegurarse de que todos los estudiantes se sientan bienvenidos y valorados durante los debates y actividades.
- **Fomentar la participación:** Involucre activamente a los estudiantes más tranquilos invitándolos a compartir sus ideas en sesiones grupales o foros.
- **Proporcionar instrucciones claras:** Asegúrese de que los estudiantes comprendan cómo contribuir al repositorio compartido y colaborar de manera eficaz.
- **Monitorear el progreso:** Revise periódicamente el repositorio y los foros para garantizar la participación activa y las contribuciones apropiadas.

- **Celebrar las contribuciones:** Utilice estrategias de reconocimiento como los reconocimientos a "Colaboradores destacados" para motivar a los estudiantes.
- **Comentarios sobre la oferta:** Centrarse tanto en el proceso de colaboración como en la calidad de los resultados para reforzar el valor del trabajo en equipo.

Ejemplos de actividades

Actividad 1: Búsqueda del conocimiento

- Divida a los estudiantes en grupos pequeños y asígneles temas para investigar colectivamente.
- Los grupos presentan sus hallazgos y cargan recursos en el repositorio compartido, enriqueciendo los materiales del curso.



Actividad 2: Enseñanza entre pares

- Forme parejas de estudiantes y pídale que se turnen para enseñar un concepto o explicar un recurso que aportaron.
- Facilitar un ciclo de retroalimentación donde los compañeros puedan ofrecer comentarios y reflexiones constructivas sobre lo que aprendieron.



Evaluación del módulo:

1. ¿Te sientes conectado con tus compañeros en este curso?
 - Sí
 - No
2. ¿Las actividades fomentaron eficazmente un sentido de comunidad?
 - Muy eficaz
 - Algo efectivo
 - No es efectivo
3. ¿Te sientes cómodo compartiendo recursos dentro del grupo?
 - Muy cómodo
 - Algo cómodo
 - No es cómodo
4. ¿Te sientes apoyado por la comunidad en este curso online?
 - Sí
 - No
5. ¿Sientes que tienes un rol definido dentro de la comunidad de aprendizaje en línea?
 - Sí
 - No

Mantener seguros a los estudiantes:

- Asegúrese de que todos los estudiantes puedan acceder y participar en las actividades independientemente de sus necesidades de accesibilidad.
- Verificar que los espacios virtuales sean fáciles de navegar y accesibles para todos.
- Proporcionar recursos suficientes para atender a todos los estudiantes por igual.



Referencias:

Bielaczyc, K., y Collins, A. (1999). Comunidades de aprendizaje en las aulas: una reconceptualización de la práctica educativa. En CM Reigeluth (Ed.), *Teorías y modelos de diseño instruccional: un nuevo paradigma de la teoría instruccional*, Vol. II. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Palincsar, AS, y Herrenkohl, LR (2002). Diseño de contextos de aprendizaje colaborativo. De la teoría a la práctica, 41(1), 26–32. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4101_5

Rovai, A. (2002). Construyendo sentido de comunidad a distancia. *Revista Internacional de Investigación en Aprendizaje Abierto y Distribuido*, [SI], v. 3, n. 1, abril de 2002.

Tajfel, H., y Turner, JC (1979). Una teoría integradora del conflicto intergrupar. En WG Austin y S. Worchel (Eds.), *La psicología social de las relaciones intergrupales* (pp. 33–47). Monterey, CA: Brooks/Cole.



Módulo 3. Participación del formador

La participación del formador, o la presencia del instructor, es un factor fundamental para el éxito de los cursos en línea. Esta dimensión pone de relieve el papel activo del instructor a la hora de guiar, apoyar y proporcionar retroalimentación a los alumnos, lo que es esencial para mantener el compromiso y garantizar resultados positivos del aprendizaje. Al proporcionar ejemplos pertinentes y retroalimentación inmediata, y mantener una presencia visible del docente, los profesores pueden mejorar significativamente la experiencia y los resultados del aprendizaje. En este módulo, estos aspectos clave de la participación del formador se tratarán por separado:

- ***Proporcionar ejemplos***

Los ejemplos ayudan a contextualizar los conceptos teóricos, haciéndolos más accesibles y fáciles de entender. Al vincular el contenido teórico con situaciones prácticas del mundo real, los docentes pueden ayudar a los alumnos a superar la brecha entre los conceptos abstractos y sus aplicaciones. Este enfoque no solo ayuda a la transferencia de conocimientos, sino que también promueve un aprendizaje más profundo.

- ***Dar retroalimentación inmediata***

La retroalimentación inmediata es una de las herramientas más poderosas para mejorar el aprendizaje y el desempeño. Sirve como un mecanismo para que los estudiantes comprendan su nivel actual de desempeño en relación con sus objetivos, lo que les permite realizar los ajustes necesarios para mejorar (Hattie y Timperley (2007)). La naturaleza oportuna de la retroalimentación garantiza que los estudiantes puedan corregir rápidamente los malentendidos y reforzar los conocimientos correctos, lo que es fundamental para mantener el progreso en un entorno de aprendizaje en línea.

- ***Presencia y compromiso del docente***

La presencia del docente, o la participación visible y activa del instructor, maestro o capacitador en el entorno de aprendizaje en línea, es crucial para crear una sensación de estructura y apoyo. La presencia del docente implica no solo impartir contenido y brindar retroalimentación, sino también interactuar activamente con los estudiantes a través de debates, actividades y apoyo personalizado.

Por otro lado, cuando los profesores participan activamente en el curso, los alumnos se sienten más apoyados y es más probable que participen en los debates, hagan preguntas y busquen ayuda cuando la necesiten. Este compromiso es esencial para mantener la motivación y garantizar resultados de aprendizaje satisfactorios en un entorno en línea.



Por lo tanto, la participación del formador es esencial para guiar a los alumnos a través del contenido del curso y garantizar que permanezcan comprometidos y encaminados.

Objetivo general: Mejorar el papel activo del instructor al guiar, apoyar y brindar retroalimentación a los estudiantes para mejorar sus experiencias y resultados de aprendizaje.

Objetivos:

1. **Comprender la relevancia del uso de ejemplos en el aprendizaje en línea** para cerrar la brecha entre los conceptos abstractos y sus aplicaciones.
2. Identificar posibles ejemplos asociados a diferentes disciplinas para presentar ejemplos como estrategias que faciliten el aprendizaje basado en ejemplos en diferentes disciplinas. presencia activa y compromiso del docente durante las clases sincrónicas en línea.
3. **Para destacar la necesidad de proporcionar una retroalimentación adecuada** para mejorar la motivación, el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes.
4. **Para conocer las características de** retroalimentación efectiva
5. **Proporcionar actividades para mejorar la retroalimentación efectiva**
6. **Comprender la relevancia de la presencia activa del docente:** Concienciar sobre el papel fundamental de la participación y el compromiso del docente en el fomento de un entorno virtual interactivo, motivador y eficaz.
7. Identificar herramientas y prácticas efectivas: Presentar herramientas digitales y estrategias pedagógicas que faciliten la presencia activa y la participación docente durante las clases sincrónicas en línea.
8. **Desarrollar habilidades de comunicación y conexión con los estudiantes.:** Fomentar técnicas que posibiliten la interacción significativa, promoviendo la participación activa y el sentido de comunidad en el aula virtual.

Métodos: En este módulo se realizará una breve presentación teórica donde se explicarán los aspectos más importantes a lo largo de tres apartados (aportar ejemplos, dar feedback inmediato y presencia e implicación del profesor) para mantener el compromiso y asegurar unos resultados de aprendizaje positivos. Además, se planificarán actividades para fomentar las cualidades de un profesor online activamente implicado.

Duración: Este módulo debe completarse en una sesión de aproximadamente 4 horas de duración, dividida en varias actividades enfocadas en comprender y fomentar la participación de los capacitadores en línea.

Sección I: Proporcionar ejemplos (1h 15')

1. Introducción

La incorporación de ejemplos aborda eficazmente las limitaciones de la memoria de trabajo y facilita la formación de esquemas, haciendo que el conocimiento abstracto sea más tangible y más fácil de internalizar.



El aprendizaje basado en ejemplos (EBL, por sus siglas en inglés) es un enfoque pedagógico en el que el aprendizaje se produce a través de la exposición y el análisis de ejemplos o casos específicos. Se basa en teorías del aprendizaje cognitivo y constructivista, y enfatiza la importancia de las aplicaciones del mundo real para conceptos abstractos (Renkl, 2014).

En concreto, la aportación de ejemplos pertinentes por parte de los profesores se basa en la teoría de la carga cognitiva (Sweller, 1988), que sugiere que los alumnos pueden procesar y retener la información de forma más eficaz cuando se minimiza la carga cognitiva. Los ejemplos ayudan a contextualizar los conceptos teóricos, haciéndolos más accesibles y fáciles de entender.

2. Marco teórico

Las investigaciones de Clark y Mayer (2011) indican que el uso de ejemplos en los materiales didácticos puede mejorar la comprensión y la retención. Al vincular el contenido teórico con situaciones prácticas del mundo real, los docentes pueden ayudar a los alumnos a superar la brecha entre los conceptos abstractos y sus aplicaciones. Este enfoque no solo ayuda a la transferencia de conocimientos, sino que también promueve un aprendizaje más profundo.

De acuerdo a los ejemplos de Sweller, J. (2010) apoyan el aprendizaje contextualizando (los ejemplos vinculan los conceptos teóricos con situaciones familiares del mundo real, lo que permite a los estudiantes ver aplicaciones prácticas), simplificando (descomponen ideas complejas en componentes más pequeños y más digeribles, lo que ayuda a la retención (asociar conceptos con ejemplos concretos mejora la memoria al vincular información abstracta con patrones reconocibles) y alentando a los estudiantes a aplicar principios en diferentes contextos.

3. Objetivos de la sección

1. **Comprender la relevancia del uso de ejemplos en el aprendizaje en línea** para cerrar la brecha entre los conceptos abstractos y sus aplicaciones
2. **A** Identificar posibles ejemplos asociados a diferentes disciplinas para presentar ejemplos como estrategias que faciliten el aprendizaje basado en ejemplos en diferentes disciplinas. Presencia activa y compromiso del docente durante las clases sincrónicas en línea.

4. Actividades

A continuación, se describirán dos actividades que servirán como herramienta para que los docentes desarrollen e implementen el aprendizaje basado en ejemplos en sus prácticas.

Actividad 1: Ejemplos de aprendizaje basado en ejemplos para diferentes materias

Objetivo: Proporcionar ejemplos sobre cómo se pueden elaborar ejemplos para diferentes disciplinas y cómo introducirlos en la enseñanza en línea.

Instrucciones de Implementación

- **Nombre de la actividad:** 'Introduce un ejemplo en tu clase de aprendizaje a distancia.
- **Duración:** 20-30 minutos.
- **Plataforma:** Videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams o similar) con opción de salas de trabajo para grupos reducidos.

Pasos de enseñanza

Paso 1: Fijar el concepto abstracto para definirlo (5 minutos)



Seleccione del tema que está enseñando el concepto abstracto que desea desarrollar para los estudiantes que, en la medida de lo posible, esté relacionado con situaciones de la vida real y que pueda ayudarlos a comprender mejor.

Paso 2: Utilice un ejemplo para explicarlo (15-20 minutos)

Crea un ejemplo práctico alineado con el concepto a aprender. Algunos ejemplos que se pueden utilizar son los siguientes según la materia:

Física

- Concepto abstracto: Leyes del movimiento de Newton.
Ejemplo práctico: demostrar la tercera ley de Newton ("Por cada acción hay una reacción igual y opuesta") mostrando cómo se lanza un cohete expulsando combustible hacia abajo.
- Concepto Abstracto: Estados de la Materia.
Ejemplo: Compartir un video de agua hirviendo y congelándose, animando a los estudiantes a analizar los cambios de estado a través de experimentos de laboratorio virtuales.

Ciencias económicas

- Concepto abstracto: Inflación.
Ejemplo: discutir el aumento de precios de artículos comunes (por ejemplo, café, gasolina) durante una discusión virtual, complementada con un gráfico o cuadro compartido mediante pantalla compartida.
- Concepto abstracto: Costo de oportunidad.
Ejemplo práctico: explicar la decisión de asistir a la universidad versus trabajar a tiempo completo, destacando lo que se gana (educación y potencial de ingresos a largo plazo) y lo que se pierde (ingreso inmediato).

Biología

- Concepto abstracto: Función enzimática.
Ejemplo práctico: comparar las enzimas con un mecanismo de "cerradura y llave", donde una llave específica (sustrato) encaja en una cerradura (enzima) para desbloquear una reacción.

Geografía

- Concepto Abstracto: Zonas Climáticas.
Ejemplo práctico: Vincular la zona climática tropical con ejemplos del mundo real como la selva amazónica y su alta biodiversidad.

Matemáticas

- Concepto abstracto: Probabilidad.
Ejemplo práctico: explicar la probabilidad de lanzar una moneda o predecir patrones climáticos basándose en datos pasados.
- Concepto abstracto: Ecuaciones lineales.
Ejemplo: utilizar una simulación en línea para calcular el costo de una membresía mensual de un gimnasio, donde la ecuación



$y=mx+by = mx + by=mx+b$ representa la tarifa mensual más un costo de inscripción único.

Psicología

- Concepto abstracto: Condicionamiento clásico de Pavlov.
Ejemplo práctico: vincular el concepto con situaciones del mundo real, como por ejemplo cómo un perro aprende a asociar el sonido de una campana con el hecho de ser alimentado.

Historia

- Concepto abstracto: El impacto de la Revolución Industrial en la sociedad.
Ejemplo práctico: Analizar cómo la producción en masa durante la Revolución Industrial condujo al surgimiento de ciudades fabriles y a cambios en las prácticas laborales.
- Concepto abstracto: El concepto de revoluciones.
Ejemplo: Organizar una actividad de juego de roles virtual donde los estudiantes asuman los roles de figuras clave de una revolución y discutan sus objetivos a través de salas de grupos pequeños.

Ciencias de la Computación

- Concepto abstracto: Estructuras de datos.
Ejemplo práctico: utilizar la analogía de un archivador para explicar sistemas de archivos jerárquicos o estructuras de datos en forma de árbol.
- Concepto abstracto: Código de depuración.
Ejemplo: Proporcionar a los estudiantes un entorno de codificación compartido, como Replit o Google Colab, donde puedan solucionar de forma colaborativa un error en un programa simple.

Aprendizaje de idiomas

- Concepto abstracto: Vocabulario en contexto.
Ejemplo: utilizar artículos de noticias o vídeos en línea para resaltar el uso de nuevas palabras de vocabulario, seguido de cuestionarios interactivos.

Arte

- Concepto abstracto: Teoría del color.
Ejemplo: utilizar una herramienta de dibujo digital (por ejemplo, Canva o Photoshop) para demostrar cómo los colores complementarios crean equilibrio visual, animando a los estudiantes a crear sus propios diseños.

Estudios empresariales

- Concepto abstracto: Estrategias de marketing.
Ejemplo: Asignar a los estudiantes que analicen y presenten las estrategias de publicidad en línea de una marca popular utilizando herramientas multimedia como Prezi o Canva.

Salud y Educación Física



- Concepto abstracto: Beneficios del ejercicio regular.
Ejemplo: compartir videos de rutinas de ejercicios en casa y hacer que los estudiantes realicen un seguimiento de su progreso durante una semana usando una aplicación o una hoja de cálculo.

Ciencia ambiental

- Concepto abstracto: Huella de carbono.
Ejemplo: utilizar una calculadora en línea para estimar su propia huella de carbono y proponer medidas prácticas para reducirla durante una sesión colaborativa.

Resultados esperados: Los estudiantes obtienen una mejor comprensión de los conceptos abstractos y pueden internalizar el aprendizaje al volver a esa referencia de ejemplo cuando se enfrentan nuevamente al concepto.



Actividad 2: Actividad grupal: Diseño de ejemplos efectivos para el aprendizaje a distancia

Objetivo: Los participantes crearán ejemplos de manera colaborativa que mejoren la participación y la comprensión de los alumnos en un contexto de aprendizaje a distancia. También evaluarán la eficacia de los ejemplos en función de la carga cognitiva, la relevancia y la alineación con los resultados del aprendizaje.

Instrucciones de implementación

- **Nombre de la actividad:** 'Diseño de ejemplos efectivos para el aprendizaje a distancia'.
- **Duración:** 60 minutos.
- **Plataforma:** Videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams o similar) con opción de salas de trabajo para grupos reducidos.
- **Herramientas digitales opcionales:**
 - **Padlet o Jamboard:** Para realizar una lluvia de ideas en tiempo real y compartir ejemplos.
 - **Mentimeter o encuestador en todas partes:** Para recibir comentarios rápidos sobre ejemplos rediseñados.
 - **H5P o Canva:** Para crear ejemplos interactivos o visualmente atractivos.
 - Ejemplos preparados según el tema:

Pasos de enseñanza

Paso 1: Preparación (10 minutos)

1. **Dividir en grupos:**
 - Organice a los participantes en grupos pequeños (4-6 miembros).
 - Asigne a cada grupo un área temática específica (por ejemplo, matemáticas, ciencias, aprendizaje de idiomas o formación profesional).
2. **Introducción a ejemplos efectivos:**
 - Analice brevemente el papel de los ejemplos en el aprendizaje, haciendo referencia a los principios de la teoría de la carga cognitiva (reducir la carga dividiendo los conceptos en ejemplos digeribles) y el aprendizaje constructivista.

Paso 2: Lluvia de ideas (20 minutos)

1. **Analizar malos ejemplos:**
 - Cada grupo recibe un ejemplo mal diseñado relacionado con su tema (por ejemplo, demasiado complejo, irrelevante o demasiado abstracto).
 - Tarea: Identificar qué hace que el ejemplo sea ineficaz.
2. **Diseñar nuevos ejemplos:**
 - Los grupos rediseñan los ejemplos para:
 - Simplificar conceptos complejos (alinearlos con los principios de carga cognitiva).
 - Conectarse con contextos de la vida real o experiencias de los estudiantes.
 - Alinearse con objetivos de aprendizaje específicos.

Paso 3: Compartir y discutir (15 minutos)

1. **Presentación:**



- Cada grupo presenta su ejemplo rediseñado y explica sus elecciones.
- Fomentar el uso de elementos visuales o herramientas multimedia (por ejemplo, infografías, diapositivas).

2. Comentario:

- Otros grupos brindan comentarios constructivos sobre la claridad, el compromiso y la relevancia.
- Utilice una rúbrica para la evaluación (por ejemplo, alineación con los objetivos, simplicidad cognitiva, interactividad).

Paso 4: Reflexión y aplicación (15 minutos)

1. Discusión en grupo completo:

- Analice cómo se pueden implementar estos ejemplos en plataformas de aprendizaje a distancia del mundo real (por ejemplo, utilizando sistemas de gestión de aprendizaje o simulaciones interactivas).
- Resalte herramientas como encuestas, cuestionarios o videos para integrar ejemplos de manera efectiva

2. Puntos clave:

- Resuma las mejores prácticas para usar ejemplos, como mantenerlos específicos del contexto y fomentar la interacción de los alumnos.

Resultados esperados: Esta actividad enfatiza la colaboración, el pensamiento crítico y la aplicación práctica, reflejando los desafíos del diseño instruccional del mundo real en contextos de aprendizaje a distancia. El resultado de esta actividad es la obtención de ejemplos claros y enriquecedores que se explican por sí solos y que pueden simplificar conceptos complejos y conectarse con las experiencias de la vida real de los estudiantes.

Sección II: DAR RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA (1h 15')

1. Introducción

2. Marco teórico

La retroalimentación inmediata es una de las herramientas más poderosas para mejorar el aprendizaje y el desempeño. Según Hattie y Timperley (2007), la retroalimentación sirve como mecanismo para que los estudiantes comprendan su nivel actual de desempeño en relación con sus objetivos, lo que les permite realizar los ajustes necesarios para mejorar.

Los estudios han demostrado que la retroalimentación inmediata en los cursos en línea genera mayores niveles de satisfacción de los estudiantes, mejora el rendimiento académico y aumenta la motivación (Gikandi, Morrow y Davis, 2011). La naturaleza oportuna de la retroalimentación garantiza que los estudiantes puedan corregir rápidamente los malentendidos y reforzar los conocimientos correctos, lo que es fundamental para mantener el progreso en un entorno de aprendizaje en línea.

a. Características de la retroalimentación

Esta retroalimentación tiene las siguientes características:



- a) Debe partir de los objetivos planteados en la actividad.
- b) Deberá indicar el nivel de consecución de dichos objetivos.
- c) Debe resultar una ayuda que permita la mejora y suponga un incentivo para seguir alcanzando los objetivos.

A través del feedback se establece un diálogo (se entiende en ambos sentidos) entre quien realiza la actividad (alumno) y quien proporciona el feedback (profesor u otro compañero). Este diálogo consta de varias fases:

1. Dar y recibir retroalimentación
2. Comprender los comentarios recibidos y planificar acciones de mejora.
3. Implementación de las acciones diseñadas.

Según el modelo de Hattie y Timperley (2007), esto se resume en tres preguntas:

- *¿Cuál es el objetivo?*
- *¿Qué avances se están logrando?*
- *¿Cuál es el siguiente paso?*

El grupo de investigación Feed2Learn destaca los aspectos a tener en cuenta en relación al feedback y la educación online:

- La retroalimentación que facilita el aprendizaje debe estar compuesta por una combinación de preguntas más sugerencias que hagan reflexionar sobre los aspectos a mejorar y/o revisar la actividad y cómo mejorarlos.
- El tipo de canal utilizado para dar retroalimentación (audio, video o escrito) no tiene un impacto significativo en los resultados de aprendizaje (notas) ni en la satisfacción de los estudiantes. Pero, por otro lado, los estudiantes consideran que la retroalimentación a través de video genera mayor proximidad entre docente y estudiantes y permite el diálogo.
- Para generar un marco de retroalimentación dialógica es fundamental brindar a los estudiantes la posibilidad de volver a enviar el trabajo luego de la retroalimentación recibida (reenvío) o promover la retroalimentación entre pares.
- Se debe concienciar a los estudiantes de que deben asumir un rol activo con la retroalimentación que reciben y enseñarles qué hacer y cómo hacerlo con la retroalimentación recibida (alfabetización en retroalimentación).

b. Consideraciones clave para una retroalimentación eficaz

Otra cosa que hay que tener en cuenta es que cuando no se utilizan las técnicas adecuadas, los estudiantes pueden interpretar la retroalimentación de forma negativa y sentirse frustrados al final de la clase. Para crear un diálogo positivo que mejore el rendimiento de los estudiantes, existen herramientas prácticas que ayudan al docente a incorporar el proceso de retroalimentación en su rutina pedagógica.

Algunas consideraciones clave para una retroalimentación eficaz son:



- **Resaltar los aspectos positivos:** Es fundamental que el feedback se centre en lo que el alumno está haciendo bien, para reforzar esa actitud. Los errores deben señalarse de forma suave y gradual, para que el alumno crea en su capacidad de mejorar.
- **Relevancia de la retroalimentación:** La retroalimentación debe proporcionarse en el momento apropiado, como después de una evaluación, para que el estudiante pueda relacionar las correcciones con el desempeño y los resultados obtenidos.
- **Considere las necesidades individuales:** Cada estudiante es diferente, por lo que el feedback debe ajustarse a las características y personalidad de cada uno, para que sea efectivo.
- **Uso de preguntas orientadoras:** Los estudiantes a menudo quieren saber cómo va su progreso. Las preguntas clave pueden ayudar a centrar la retroalimentación, teniendo en cuenta cómo se está desempeñando el estudiante en comparación con sus compañeros y cómo puede mejorar.
- **Tutoría:** Las entrevistas de 10 minutos con cada estudiante ofrecen una excelente oportunidad para brindar una atención personalizada. Esto permite que los estudiantes supervisen su progreso y mantengan un interés activo en su desempeño.
- **Centrarse en habilidades específicas:** Las sesiones de retroalimentación deben centrarse en áreas específicas que necesitan mejoras, evitando comentarios generales que no aporten claridad.
- **Programación de reuniones:** Es útil planificar reuniones de retroalimentación con antelación, para que los estudiantes puedan preparar preguntas y aprovechar mejor el tiempo.
- **Cuaderno de progreso:** Un cuaderno en el que se registra el progreso de los estudiantes, con comentarios semanales sobre su desempeño, dudas, fortalezas y áreas de mejora, es una herramienta eficaz para monitorear el progreso.
- **Tomar apuntes:** Los estudiantes deben anotar los puntos clave de la retroalimentación, lo que les permitirá seguir su progreso y profundizar en los aspectos que necesitan revisar.



- **Lenguaje corporal:** Es crucial que el docente controle sus gestos y expresiones faciales, ya que el lenguaje corporal negativo puede generar confusión y frustración en el estudiante.
- **Reconocer los pequeños logros:** Es importante valorar los pequeños esfuerzos y avances de los alumnos, como la puntualidad o la mejora en aspectos concretos.
- **Reconocimiento genuino:** Los elogios deben ser auténticos y basados en el desempeño real del estudiante, para evitar que el tema se interprete como fácil o se minimicen los esfuerzos.
- **Comentarios de los pares:** Enseñar a los estudiantes a ofrecer retroalimentación mutua puede ser muy beneficioso. Deben centrarse en la retroalimentación constructiva y evitar los juicios personales.
- **Segundas opiniones:** Consultar con otros adultos, como otros profesores o directores, puede proporcionar objetividad y nuevas perspectivas sobre el desempeño del estudiante.
- **Comentarios de los estudiantes:** Es importante que los estudiantes participen activamente en su proceso de aprendizaje, dándoles la oportunidad de expresar sus opiniones sobre su progreso y cómo el docente puede ayudarlos a mejorar.

Este enfoque integral busca crear un entorno de aprendizaje donde la retroalimentación sea una herramienta positiva y constructiva para el crecimiento de los estudiantes.

3. Objetivos de la sección

1. Destacar la necesidad de proporcionar retroalimentación adecuada para mejorar la motivación, el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes.
2. Conocer las características de una retroalimentación efectiva.
3. Proporcionar actividades para mejorar la retroalimentación efectiva

4. Actividades

Nombre: Diseño de retroalimentación constructiva

Objetivo: Brindar a los estudiantes la oportunidad de recibir comentarios constructivos sobre su análisis de mapas basados en SIG y desarrollar sus habilidades de evaluación crítica.

Duración:45'

Plataforma: Videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams o similar) con opción de salas de reuniones para grupos reducidos.

- **Herramientas digitales opcionales:**



- **Padlet o Jamboard:** Para lluvia de ideas en tiempo real
- **Kahoot:** Para recibir comentarios rápidos.

Materiales necesarios:

- Formulario de comentarios (se puede mostrar en la pantalla).
- Herramientas para dar y compartir respuestas de forma visual (por ejemplo Padlet o un documento colaborativo o jugado vía Kahoot).

Pasos de enseñanza:

Paso 1. Presentación del borrador del trabajo

- Cada estudiante crea un análisis de mapa basado en SIG sobre un tema específico (por ejemplo, "Cambios en el uso de la tierra en una región seleccionada" o "Distribución óptima de cultivos utilizando datos de teledetección").
- Los estudiantes presentan sus borradores de mapas y un breve informe explicativo que describe su metodología, fuentes de datos y hallazgos clave.

Paso 2. Tarea de revisión por pares

- Los estudiantes se emparejan al azar o se agrupan en equipos de tres.
- Cada estudiante revisa el trabajo de un compañero utilizando un formulario de retroalimentación estructurado proporcionado por el instructor.

Paso 3. Formulario de comentarios estructurado

El formulario incluye las siguientes indicaciones:

- Fortalezas: Identifique uno o dos puntos fuertes en el mapa y el análisis.
Ejemplo: "El mapa es visualmente claro y el uso de códigos de colores distingue eficazmente las categorías de uso de la tierra".
- Áreas de mejora: Sugiera un cambio específico para mejorar el análisis.
Ejemplo: "Considere agregar una leyenda al mapa para ayudar a interpretar los datos más fácilmente".
- Preguntas: Plantee una pregunta para estimular un pensamiento más profundo.
Ejemplo: "¿Qué criterios utilizó para determinar los umbrales de idoneidad de la tierra?"

Paso 4. Reflexión y revisión de la retroalimentación

Después de recibir retroalimentación, los estudiantes escriben una breve reflexión sobre los aportes que recibieron, centrándose en:

- Cómo la retroalimentación ha influido en su comprensión de su trabajo.
- Cambios específicos que realizarán en su presentación final.

Paso 5. Presentación del trabajo final

Los estudiantes envían sus mapas e informes revisados, incorporando comentarios cuando corresponde.

Paso 6. Seguimiento del instructor



El instructor revisa tanto los comentarios de los pares como las entregas finales, brindando comentarios adicionales y calificando según las mejoras y el cumplimiento de los comentarios.

Sección III: PRESENCIA Y COMPROMISO DEL DOCENTE (1h 15m)

1. Introducción

La enseñanza en línea plantea desafíos únicos para los docentes, especialmente a la hora de desarrollar una presencia activa que fomente el aprendizaje significativo y la conexión con los estudiantes. Este marco teórico aborda la importancia de esta presencia, las barreras que surgen, las estrategias para superarlas y el impacto de la participación del docente en la experiencia educativa.

2. Marco teórico

La educación en línea ha transformado la dinámica de la enseñanza y el aprendizaje, y exige que los docentes desempeñen un papel más activo y comprometido en los entornos virtuales. Las investigaciones indican que una fuerte presencia del docente se correlaciona positivamente con la participación y la satisfacción de los alumnos (Richardson y Swan, 2003). La presencia activa del docente no solo fomenta la interacción, sino que también facilita la motivación, el aprendizaje significativo y un sentido de comunidad entre los participantes.

2.1. Relevancia de la presencia activa del docente

Presencia activa Se entiende por presencia docente la capacidad del docente para diseñar, facilitar y liderar experiencias educativas en entornos virtuales. Según el modelo de Comunidad de Indagación (Garrison, Anderson y Archer, 2000), la presencia docente es uno de los tres elementos fundamentales para un aprendizaje efectivo, junto con la presencia cognitiva y social:

- **Presencia docente:** Implica la planificación y facilitación del aprendizaje, garantizando que los estudiantes reciban orientación y apoyo.
- **Presencia social:** Se refiere a la capacidad de los participantes de proyectarse como personas reales, creando un ambiente de confianza y conexión.
- **Presencia cognitiva:** Es la capacidad de los estudiantes de construir y validar conocimientos a través del diálogo y la reflexión crítica.
- La presencia del profesor potencia las otras dos dimensiones, creando un ecosistema en el que los estudiantes se sienten apoyados y motivados. Richardson y Swan (2003) confirman que los estudiantes que perciben una mayor presencia del profesor manifiestan una mayor satisfacción con el curso y un aprendizaje más efectivo.

2.2. Barreras comunes a la presencia activa y estrategias para superarlas

En la educación en línea, la presencia activa enfrenta desafíos que, si no se abordan, pueden comprometer su efectividad. Entre las barreras más comunes se encuentran:

- **Desconexión emocional**

La falta de interacción física puede hacer que los estudiantes se sientan aislados. Para contrarrestar esto, se recomienda lo siguiente:



- **Estrategias:** Incorpore actividades para romper el hielo, fomente interacciones informales en foros y chats y utilice un lenguaje empático en las comunicaciones.
- **Tecnologías:** Herramientas como foros de discusión, videoconferencias interactivas y actividades asincrónicas para reforzar la comunidad.
- **Desafíos técnicos**

Los problemas de conectividad y las habilidades digitales limitadas pueden obstaculizar la participación.

 - **Estrategias:** Proporcionar guías claras, realizar pruebas técnicas previas a la sesión y grabar conferencias para acceder a ellas más tarde.
 - **Tecnologías:** Plataformas confiables como Zoom o Microsoft Teams, combinadas con recursos descargables para garantizar la accesibilidad.
- **Sobrecarga cognitiva**

Demasiado contenido o actividades pueden abrumar tanto a los estudiantes como a los profesores.

 - **Estrategias:** Simplifique la estructura del curso, priorice los objetivos clave y divida el contenido en bloques manejables.
 - **Tecnologías:** Uso de LMS (como Moodle o Blackboard) para organizar materiales y actividades.

2.3. Fomentar el equilibrio entre la interacción y el contenido

El equilibrio entre interacción y contenido es fundamental para lograr clases dinámicas y cumplir con los objetivos educativos. Algunas estrategias incluyen:

- **Planificación estructurada:** Alternar clases teóricas con actividades interactivas, como debates, encuestas en vivo o trabajos en grupo.
- **Gestión del tiempo:** Dedicamos aproximadamente el 60% del tiempo a actividades interactivas y el 40% a la entrega de contenido, lo que garantiza una experiencia variada.
- **Uso de herramientas:**
 - **Para la interacción:** Mentimeter, Padlet o Kahoot! para fomentar la participación en tiempo real.
 - **Para el contenido:** Vídeos explicativos, gráficos interactivos y simulaciones para complementar la enseñanza.

Este equilibrio no sólo mejora la atención, sino que también refuerza la conexión emocional y cognitiva de los estudiantes con el curso.

2.4. Evaluación del impacto de la presencia del docente en la experiencia del estudiante

La participación de los docentes en entornos en línea tiene un impacto directo en la percepción del curso y los resultados académicos. Según Shea, Pickett y Pelz (2005), una fuerte presencia docente aumenta la retención de los estudiantes y mejora su rendimiento. Algunos indicadores clave para evaluar este impacto son:

- **Percepción de la calidad del curso.**



Aplicar encuestas de satisfacción para medir las percepciones de los estudiantes sobre la interacción del docente. Analizar la participación en actividades como foros, encuestas y preguntas en vivo.

- **Rendimiento académico**

Monitorear las calificaciones y tasas de finalización de cursos.

Evaluar cómo las intervenciones docentes influyen en los resultados del aprendizaje.

- **Sentido de comunidad**

Analizar la actividad en foros y chats grupales para identificar niveles de participación.

Observar la frecuencia y calidad de las interacciones entre estudiantes y profesores.

2.5. Beneficios de la presencia activa

- **Retención de estudiantes**

La presencia activa reduce las tasas de abandono escolar al promover un ambiente de apoyo. Rovai (2007) concluyó que los estudiantes que perciben una mayor interacción con el docente tienen menos probabilidades de abandonar los cursos.

- **Desarrollar habilidades de autorregulación**

La orientación docente ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para administrar su tiempo, establecer metas y monitorear su progreso (Zimmerman, 2002).

- **Fomentar el pensamiento crítico**

Anderson et al. (2001) señalan que la presencia activa del docente fomenta el aprendizaje profundo al liderar discusiones y actividades que promueven la reflexión.

3. Objetivos de la sección

1. **Comprender la relevancia de la presencia activa del docente:** Concienciar sobre el papel fundamental de la participación y el compromiso del docente en el fomento de un entorno virtual interactivo, motivador y eficaz.
2. Identificar herramientas y prácticas efectivas: Presentar herramientas digitales y estrategias pedagógicas que faciliten la presencia activa y la participación docente durante las clases sincrónicas en línea.
3. **Desarrollar habilidades de comunicación y conexión con los estudiantes.:** Fomentar técnicas que posibiliten la interacción significativa, promoviendo la participación activa y el sentido de comunidad en el aula virtual.

4. Actividad dirigida a evitar la desconexión emocional

Nombre: Conexiones significativas en el aula virtual

Objetivo: Fomentar la conexión emocional y el sentido de comunidad entre estudiantes y docentes a través de la interacción personalizada y actividades colaborativas, evitando la sensación de aislamiento típica de los entornos en línea.



Instrucciones de implementación

- **Nombre de la actividad:** 'Rueda de conexión virtual'.
- **Duración:** 20-30 minutos.
- **Plataforma:** Videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams o similar) con opción de salas de trabajo para grupos reducidos.
- **Materiales necesarios:**
 - Preguntas preparadas (pueden mostrarse en pantalla o enviarse vía chat).
 - Herramientas para compartir respuestas de forma visual (por ejemplo Padlet o un documento colaborativo).

Pasos de enseñanza:

Paso 1: Introducción (5 minutos)

- **Empecemos con empatía:** El docente da la bienvenida y explica brevemente la actividad, enfatizando que su propósito es fortalecer el sentido de comunidad.
- **Establecer un espacio seguro:** Recuerde a los participantes que sus respuestas son valiosas y que no existe una "respuesta correcta".

Paso 2: Actividad principal (15-20 minutos)

1. Dinámica inicial del grupo:

El profesor plantea una pregunta abierta a todo el grupo, como por ejemplo:

- ❖ *¿Qué es lo que más te motiva a participar en este curso?*
- ❖ *¿Qué esperas aprender en esta sesión?*

Los estudiantes responden en el chat o verbalmente, fomentando la participación general.

2. Trabajo en grupos pequeños (salas de trabajo):

Divida a los estudiantes en grupos de 3 a 4 personas.

Proporcione preguntas sencillas para generar debate, como:

- ❖ *'Comparte algo positivo que te haya sucedido esta semana'.*
- ❖ *¿Qué estrategias utilizas para mantenerte motivado?*

Anime a cada grupo a elegir un portavoz para que comparta brevemente sus hallazgos al final.

3. Regreso al grupo principal:

Los portavoces de cada grupo comparten una o dos reflexiones destacadas. El docente reconoce las contribuciones y destaca los puntos en común, mostrando cómo las experiencias individuales enriquecen al grupo.

Paso 3: Cierre (5 minutos)

- **Reflexión guiada:**

Pedir a los alumnos que escriban una palabra que resuma cómo se sienten después de la actividad (pueden utilizar el chat o una herramienta visual como Mentimeter o Padlet). El docente comenta las palabras compartidas, reforzando un clima de cercanía.



- **Compromiso personal:**

Pida a los estudiantes que escriban en el chat un pequeño compromiso para la semana, como participar más activamente, ayudar a un compañero, etc.

Resultados esperados:

- Mayor interacción entre estudiantes y con el profesor.
- Refuerzo del sentido de pertenencia al grupo.
- Reducción de la sensación de aislamiento en el entorno virtual.

Comentario:

Solicita retroalimentación inmediata al finalizar la actividad mediante una encuesta rápida (Google Forms o similar) con preguntas como:

- *¿Esta actividad te ayudó a sentirte más conectado con el grupo?*
- *¿Qué te gustaría cambiar o mejorar?*

Evaluación del módulo:

1. ¿Sientes que las actividades descritas en este módulo pueden ayudar a mejorar tu grado de implicación durante tu docencia en línea?
 - Sí
 - No
2. ¿Crees que los ejemplos proporcionados o los ejemplos contruidos durante las actividades pueden ayudarte a mejorar la efectividad del aprendizaje de algunos conceptos para tus estudiantes?
 - Sí, muy efectivo.
 - Depende, podrían ser de alguna manera efectivos.
 - No, no son efectivos
3. ¿Se siente cómodo brindando retroalimentación inmediata a los estudiantes en línea?
 - Muy cómodo
 - Algo cómodo
 - No es cómodo
4. ¿Crees que este módulo te ha ayudado a mejorar tus habilidades para dar retroalimentación?
 - Sí
 - No
5. ¿Crees que la actividad “Rueda de Conexión Virtual” puede fomentar la presencia y el compromiso del docente al crear un sentido de comunidad entre el docente en línea y los estudiantes?
 - Sí
 - No

Referencias:



Anderson, T., Rourke, L., Garrison, DR y Archer, W. (2001). Evaluación de la presencia docente en un contexto de conferencia por computadora. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2), 1-17.

Clark, RC y Mayer, RE (2011). El aprendizaje a distancia y la ciencia de la enseñanza: directrices probadas para consumidores y diseñadores de aprendizaje multimedia. San Francisco, CA: Pfeiffer. <http://dx.doi.org/10.1002/9781118255971>

Garrison, DR, Anderson, T., y Archer, W. (2000). Investigación crítica en un entorno basado en texto: conferencias por computadora en la educación superior. *Internet y la educación superior*, 2(2-3), 87-105.

Gikandi, JW, Morrow, D., y Davis, NE (2011). Evaluación formativa en línea en educación superior: una revisión de la literatura. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351.

Guasch, T., Espasa, A., Mayordomo, RM y Martinez-Melo, M. (2022). Claves del feedback online [infografía]. Feed2Learn. Universitat Oberta de Catalunya (FUOC). <http://hdl.handle.net/10609/143066>

Hattie, J., y Timperley, H. (2007). El poder de la retroalimentación. *Revista de investigación educativa*, 77(1), 81-112.

Mayordomo, RM Espasa, A., Guasch, T. & Martinez-Melo, M. (2022). Percepción del feedback online y su impacto en el compromiso cognitivo y emocional con el feedback. *Educación y Tecnologías de la Información*, null(null), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10948-2> Disponible en: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10639-022-10948-2.pdf>

Renkl, A (2014). Hacia una teoría del aprendizaje basado en ejemplos orientada a la instrucción. *Ciencia cognitiva*. Vol. 38, número 1. <https://doi.org/10.1111/cogs.12086>

Richardson, JC, y Swan, K. (2003). Análisis de la presencia social en cursos en línea en relación con el aprendizaje percibido y la satisfacción de los estudiantes. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, AP (2007). Facilitar debates en línea de manera eficaz. *Internet y educación superior*, 10(1), 77-88.

Shea, P., Pickett, A. y Pelz, W. (2005). Una investigación de seguimiento de la "presencia docente" en la red de aprendizaje de SUNY. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 9(2), 59-82.



Sweller, J. (1988). Carga cognitiva durante la resolución de problemas: efectos sobre el aprendizaje. *Cognitive Science*. Vol 12, número 2. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Sweller, J. (2010). Teoría de la carga cognitiva y aprendizaje basado en evidencias: hace hincapié en los ejemplos prácticos como piedra angular para reducir la carga externa en la resolución de problemas.

Zimmerman, BJ (2002). Convertirse en un alumno autorregulado: una visión general. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.



Módulo 4. La interacción

Introducción

La interacción es un concepto crucial en un entorno de aprendizaje y hace que el entorno sea interactivo. La palabra interactividad se utiliza de diversas maneras. El significado –interacción entre dos o más personas– no es el único. Sería útil si la palabra “interactividad” se reservara para situaciones educativas en las que las respuestas humanas –ya sean verbales o escritas– hicieran referencia a respuestas humanas anteriores. El valor educativo de cualquier sesión interactiva específica podría entonces verse en términos del grado en que cada afirmación se basa en las anteriores. (Daniel, 1996, citado por Klink, 2006).

La teoría cognitiva sugiere que una mayor interacción en los entornos de aprendizaje conduce a mejores resultados de aprendizaje y a una mayor satisfacción de los estudiantes, dos indicadores de éxito útiles para los administradores de programas. Un mayor nivel de interacción, medido por el tiempo dedicado, en realidad reduce las tasas de finalización de los cursos. Este resultado es contrario a la teoría predominante sobre el diseño curricular y sugiere que una mayor interacción en realidad puede disminuir la reputación y el crecimiento deseados del programa. (Grandzol y Grandzol, 2010).

Chickering y Gamson (1987) ilustraron la importancia de la interacción en el aprendizaje. Cinco de sus siete principios se relacionan directamente con la interacción entre los participantes en el proceso de aprendizaje y los participantes con el tema:

- Contactos entre estudiantes y profesores
- Reciprocidad y cooperación entre estudiantes
- retroalimentación rápida
- énfasis en el tiempo dedicado a la tarea
- Comunicación de altas expectativas.

La interacción estudiante-instructor se refiere a la interacción en la que el estudiante y el instructor intercambian puntos de vista en los que el instructor busca estimular el interés, aclarar dudas, guiar, motivar y dialogar con el estudiante.

Debido al concepto de interacción del aprendizaje en línea se pueden identificar los siguientes aspectos del diseño pedagógico del curso:

Objetivo general

El objetivo de este módulo es explorar las distintas herramientas y estrategias que mejoran la intensidad de la interacción en los entornos de aprendizaje a distancia dentro del sector de la educación superior (ES). Su objetivo es proporcionar a los estudiantes una comprensión integral de cómo fomentar la comunicación, la colaboración y la participación efectivas en entornos de aprendizaje en línea. Este módulo se centrará en examinar las mejores prácticas, las soluciones tecnológicas, las estrategias pedagógicas y los enfoques adaptativos para ayudar a los profesores y a los estudiantes a superar los desafíos asociados con la adaptación del aprendizaje en línea, mejorando así la calidad general de la educación y los resultados de aprendizaje en el sector de la ES.



Objetivos

1. **Comprenda el papel de la comunicación positiva:** Analizar cómo las expresiones de agradecimiento, estímulo y reconocimiento mejoran la participación de los estudiantes y fomentan un entorno de aprendizaje en línea de apoyo en la educación superior.
2. **Implementar estrategias de estímulo y motivación:** Desarrollar técnicas para incorporar estímulos y cumplidos regulares en las interacciones de aprendizaje a distancia, impulsando la confianza y la participación de los estudiantes.
3. **Fomentar una cultura de apreciación:** Diseñar métodos para incorporar la apreciación y la aprobación en las estructuras de los cursos en línea, ayudando a construir un sentido de comunidad y pertenencia de los estudiantes en el aula virtual.
4. **Evaluar el impacto de la aprobación en los resultados del aprendizaje:** Evaluar los efectos de la aprobación y el refuerzo positivo en el rendimiento y la retención de los estudiantes en entornos de aprendizaje a distancia.
5. **Crear un marco de retroalimentación positiva:** Desarrollar un marco para proporcionar retroalimentación constructiva y positiva, equilibrando los elogios y la aprobación con áreas de mejora, para mantener un alto nivel de motivación entre los estudiantes.

Métodos

- Actividades de desarrollo comunitario: facilite actividades para romper el hielo y debates grupales que promuevan el aprecio mutuo entre los estudiantes para generar un sentido de pertenencia en el aula virtual.
- Foros de discusión: Implementar foros de discusión estructurados donde los estudiantes y los instructores expresen regularmente su agradecimiento y aprecio por las contribuciones de los demás.
- Análisis de estudios de caso: utilice estudios de caso de cursos de aprendizaje a distancia exitosos para resaltar cómo la comunicación positiva impacta en la participación y la satisfacción de los estudiantes.
- Mensajería personalizada: capacite a los instructores sobre cómo enviar mensajes de aliento y cumplidos personalizados por correo electrónico o foros de discusión para motivar a los estudiantes individualmente.
- El juego de roles: simula escenarios de aprendizaje a distancia de la vida real donde los participantes practican el uso de técnicas de comunicación positiva como agradecimiento, estímulo y aprobación para mejorar la participación de los estudiantes.

Sección I: FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN POSITIVA EN EL E-LEARNING (1h 15m)

1. Introducción

El aprendizaje a distancia se ha convertido en una herramienta vital en la educación contemporánea, ya que ofrece oportunidades para que las personas aprendan desde cualquier lugar y en cualquier momento. Sin embargo, un aprendizaje a distancia eficaz requiere más que



una simple infraestructura tecnológica; requiere prácticas de comunicación positivas para garantizar la participación y el éxito. La comunicación positiva en el aprendizaje a distancia fomenta un entorno inclusivo y de apoyo, mejora la motivación y promueve la colaboración entre estudiantes y educadores. Los estudios indican que una comunicación clara, empática y constructiva es esencial para la satisfacción de los estudiantes y los resultados de aprendizaje (Sun y Chen, 2016). Además, la retroalimentación desempeña un papel fundamental en la configuración de las experiencias de los estudiantes, y las investigaciones destacan la importancia de la retroalimentación oportuna y constructiva en los entornos de aprendizaje digital (Hattie y Timperley, 2007).

Las plataformas digitales han transformado los métodos tradicionales de comunicación, exigiendo adaptabilidad y competencia en el uso de herramientas virtuales. La teoría de la presencia social sugiere que la percepción de estar socialmente conectado en entornos en línea influye significativamente en el compromiso emocional y cognitivo de los estudiantes (Richardson et al., 2017). Además, las señales no verbales como el tono, los emojis y las interacciones de video pueden mejorar la sensación de conexión en entornos de aprendizaje a distancia (Walther, 1996). El refuerzo positivo, el reconocimiento de los logros y el fomento del diálogo generan más confianza y fortalecen las relaciones entre los participantes (Garrison et al., 2000).

La sensibilidad cultural es otro pilar de la comunicación positiva en los espacios globales de aprendizaje a distancia. Los comunicadores eficaces deben tener en cuenta las diferencias lingüísticas, las normas culturales y las distintas expectativas para garantizar la inclusión y la equidad (Gunawardena et al., 2001). La aplicación de estos principios contribuye a crear un ambiente de aprendizaje positivo y productivo, que permite que los alumnos diversos prosperen en el panorama de la educación digital. Al hacer hincapié en la positividad, la adaptabilidad y la empatía, los educadores pueden cultivar interacciones significativas y optimizar la experiencia de aprendizaje a distancia.

2. Marco teórico

El marco teórico de la comunicación positiva en el aprendizaje a distancia integra múltiples teorías para explicar cómo se fomenta la interacción y el compromiso en los entornos de aprendizaje digital. La teoría de la presencia social destaca la importancia de crear un sentido de conexión y proximidad emocional, que reduce el aislamiento del alumno y mejora la interacción (Richardson et al., 2017). Esta teoría enfatiza el papel de la empatía, el estímulo y el reconocimiento en la construcción de una comunidad de aprendizaje en línea que brinde apoyo. De manera similar, la teoría del aprendizaje constructivista subraya que el conocimiento se construye de manera conjunta a través de interacciones significativas entre alumnos e instructores (Vygotsky, 1978). Las prácticas de comunicación positiva, como el diálogo abierto y las tareas colaborativas, se alinean con los principios constructivistas al promover el aprendizaje activo y la comprensión compartida.

La teoría de la retroalimentación y el aprendizaje autorregulado aportan nuevas perspectivas sobre las prácticas de comunicación. La retroalimentación oportuna, constructiva y clara permite a los alumnos reflexionar sobre su progreso, mejorando su motivación y autorregulación (Hattie y Timperley, 2007). Esto es particularmente importante en el aprendizaje a distancia, donde la



falta de interacción física requiere una retroalimentación precisa y empática. La teoría de la riqueza de los medios contribuye aún más al marco al evaluar la eficacia de los medios de comunicación para transmitir mensajes. Los medios enriquecidos, como las videoconferencias o las herramientas interactivas, pueden mejorar la claridad del mensaje y generar confianza cuando se combinan con estrategias de comunicación positivas (Walther, 1996).

La sensibilidad cultural también desempeña un papel fundamental en la comunicación positiva dentro de los espacios globales de aprendizaje a distancia. Una comunicación eficaz requiere reconocer la diversidad lingüística y cultural, fomentar la inclusión y crear un entorno equitativo para todos los estudiantes (Gunawardena et al., 2001). Además, las teorías de la participación emocional y cognitiva destacan el papel de la comunicación positiva en la promoción de un sentido de pertenencia y la mejora de la motivación de los estudiantes. Sun y Chen (2016) sostienen que las interacciones de apoyo emocional contribuyen a mejores resultados cognitivos al ayudar a los estudiantes a sentirse valorados y comprendidos.

Al integrar estas perspectivas teóricas, los educadores pueden desarrollar estrategias de comunicación que aborden las necesidades cognitivas, emocionales y sociales de los alumnos. Este enfoque garantiza que los entornos de aprendizaje a distancia sean atractivos, inclusivos y de apoyo, lo que conduce a mejores resultados de aprendizaje y satisfacción general.

3. Objetivos de la sección

- Comprenda el papel de la comunicación positiva
- Evaluar el impacto de la aprobación en los resultados del aprendizaje
 - La psicología de la comunicación positiva en la educación.
 - Beneficios de expresar gratitud, estímulo y aprecio.
 - Perspectivas basadas en evidencia sobre el vínculo entre la aprobación y los resultados del aprendizaje.
 - Ejemplos reales de comunicación eficaz que fomentan la participación de los estudiantes.
- **Actividades:**
 - Discusiones grupales sobre cómo los estilos de comunicación influyen en la motivación.
 - Estudios de caso que muestran la comunicación positiva en el aprendizaje a distancia.

Actividad 1: Discusiones grupales sobre cómo los estilos de comunicación influyen en la motivación

Objetivo:

Explorar y comprender cómo los diferentes estilos de comunicación pueden afectar la motivación de los estudiantes en diversos contextos.

Instrucciones de implementación

1. Nombre de la Actividad: Comprender el papel de los estilos de comunicación en la motivación.



2. Duración: 30–40 minutos.
3. Plataforma: Plataforma de videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams o similar) con salas de reuniones para debates en grupos pequeños.

Desarrollo

Fase 1: Presentar el concepto con ejemplos (10 minutos)

- El facilitador introduce el concepto de estilos de comunicación (por ejemplo, asertivo, pasivo, agresivo, empático) y sus posibles efectos sobre la motivación.
- Se proporcionan escenarios de la vida real para demostrar cada estilo, como por ejemplo cómo la comunicación empática fomenta la colaboración o cómo la comunicación agresiva puede desmotivar a un equipo.

Ejemplo:

- Comunicación empática: un profesor que elogia el esfuerzo de un estudiante y ofrece comentarios constructivos.
- Comunicación agresiva: Un gerente critica el fracaso de un equipo sin ofrecer soluciones.

Fase 2: Utilizar un ejemplo para explicarlo – Estudios de trabajo social

Concepto abstracto: El impacto de los estilos de comunicación en el empoderamiento del cliente

Ejemplo práctico:

- **Actividad:** Ejercicio de juego de roles para explorar cómo los diferentes estilos de comunicación (por ejemplo, empático, directivo, pasivo) impactan el empoderamiento y el compromiso del cliente.
- **Detalles:**
 1. Presente un escenario en el que un trabajador social se reúne con un cliente que enfrenta inestabilidad en la vivienda.
 - Comunicación empática: el trabajador social escucha activamente, valida los sentimientos del cliente y colabora en un plan.
 - Comunicación directiva: el trabajador social describe un plan estructurado pero limita la participación del cliente.
 - Comunicación pasiva: El trabajador social evita tomar decisiones, dejando al cliente inseguro sobre los próximos pasos.
 2. Asignar a los estudiantes a pequeños grupos de trabajo. Cada grupo representará el escenario utilizando uno de los estilos de comunicación. Un estudiante actuará como trabajador social, otro como cliente y los demás como observadores.
- **Tarea del estudiante:**
 1. Después del juego de roles, el grupo discute:
 - Cómo el estilo de comunicación influyó en la sensación de empoderamiento y la voluntad de compromiso del cliente.
 - Las ventajas y desventajas de cada enfoque.
 2. Los observadores proporcionan retroalimentación sobre la eficacia de la comunicación y sugieren formas de mejorar.
- **Herramientas:**



1. Utilice una plataforma de videoconferencia con funcionalidad de salas para grupos pequeños (por ejemplo, Zoom o Microsoft Teams).
2. Proporcione una hoja de trabajo con preguntas orientadoras para estructurar la discusión.

Resultados esperados

Los estudiantes comprenderán cómo los estilos de comunicación influyen directamente en el empoderamiento del cliente en la práctica del trabajo social. Adquirirán habilidades prácticas para identificar y aplicar estrategias de comunicación que fomenten la confianza, la colaboración y la autodeterminación, que son cruciales en el trabajo social.

Actividad 2: Estudios de caso que muestran la comunicación positiva en el aprendizaje a distancia.

Objetivo:

Analizar estudios de casos del mundo real que ilustren el impacto de las estrategias de comunicación positiva en el aprendizaje a distancia, fomentando una mejor comprensión de cómo crear entornos de aprendizaje digital atractivos y de apoyo.

Instrucciones de implementación

1. Nombre de la Actividad: **Análisis de estudios de casos sobre comunicación positiva en e-learning.**
2. Duración: **30–40 minutos.**
3. Plataforma: **Video** Plataforma de conferencias (Zoom, Microsoft Teams o similar) con funcionalidad de salas de grupos pequeños para debates en grupos pequeños.

Desarrollo

Fase 1: Presentar el concepto con ejemplos (10 minutos)

- El facilitador explica brevemente el papel de la comunicación positiva para mejorar el compromiso y la motivación en el aprendizaje a distancia.
- Se comparten ejemplos de estrategias de comunicación positiva:
 - Proporcionar retroalimentación oportuna y constructiva.
 - Utilizando lenguaje empático y escucha activa.
 - Fomentar la participación y la colaboración a través del refuerzo positivo.

Fase 2: Análisis de casos prácticos en salas de trabajo (15 a 20 minutos)

Paso 1: Distribuir estudios de casos: A cada sala de reuniones se le asigna un caso de estudio específico para analizar. Ejemplos:

1. **Estudio de caso 1:** Un profesor utiliza comentarios y estímulos personalizados para mejorar la participación de los estudiantes en un curso en línea.
 - Escenario: El profesor aborda las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante en un tono de apoyo, lo que conduce a una mayor participación en los foros de discusión.
2. **Estudio de caso 2:** Un profesor virtual utiliza la gamificación y el reconocimiento para fomentar la colaboración.



- Escenario: El profesor introduce un sistema de puntos para el trabajo en equipo, donde los grupos ganan insignias por completar tareas, lo que aumenta la motivación y la interacción del grupo.
3. **Estudio de caso 3:** Un capacitador corporativo adapta los estilos de comunicación para apoyar a estudiantes diversos.
- Escenario: El capacitador garantiza la inclusión utilizando un lenguaje culturalmente sensible y proporcionando materiales de aprendizaje alternativos para diferentes preferencias de aprendizaje.

Paso 2: Discusión y análisis en grupo

- Los grupos analizan el caso de estudio asignado discutiendo:
 - ¿Qué estrategias de comunicación se emplearon?
 - ¿Cómo contribuyeron estas estrategias a la motivación, el compromiso y la satisfacción de los estudiantes?
 - ¿Qué mejoras o enfoques alternativos podrían considerarse?

Fase 3: Presentar y reflexionar (10 minutos)

- Cada grupo presenta un resumen de su análisis de estudio de caso al grupo principal.
- El facilitador dirige una sesión de reflexión, conectando los conocimientos con principios más amplios de comunicación positiva y animando a los participantes a compartir sus propias experiencias.

Resultados esperados

Los estudiantes adquirirán una comprensión más profunda de cómo la comunicación positiva mejora los resultados del aprendizaje a distancia. Desarrollarán la capacidad de identificar estrategias efectivas y aplicar estos principios en contextos educativos o profesionales del mundo real.

Bloque II: ESTRATEGIAS PARA EL ESTÍMULO Y LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE INTERNO (1h 15m)

1. Introducción

En la educación moderna, el aprendizaje a distancia se ha convertido en un componente esencial de la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, la tecnología por sí sola no puede garantizar resultados educativos satisfactorios. Las estrategias eficaces de estímulo y motivación son fundamentales para garantizar la participación y el compromiso de los estudiantes y su rendimiento general. Según Deci y Ryan (2000), la motivación intrínseca, que surge del sentido de autonomía y competencia de los estudiantes, es un factor importante para el éxito del aprendizaje. Los educadores deben crear un entorno positivo y de apoyo en el que los estudiantes se sientan valorados y capacitados para alcanzar sus objetivos. El estímulo, en particular, desempeña un papel fundamental a la hora de generar confianza y fomentar la participación activa en entornos de aprendizaje en línea (Ryan y Deci, 2020).

Se ha demostrado que las estrategias de motivación, como la retroalimentación personalizada, el reconocimiento del esfuerzo y el estímulo constante, mejoran la retención y la satisfacción de los estudiantes en el aprendizaje a distancia (Alawamleh et al., 2020). Un ciclo de retroalimentación positiva, en el que los estudiantes reciben orientación constructiva junto con el reconocimiento



de sus fortalezas, ayuda a mantener su concentración y aumenta su autoestima (Hattie y Timperley, 2007). Además, fomentar un sentido de comunidad y conexión entre los estudiantes puede mejorar significativamente la motivación. Al implementar métodos que prioricen la colaboración, el apoyo entre pares y la participación interactiva, los educadores pueden abordar los desafíos comunes del aislamiento y la desconexión en las aulas virtuales (Kuo et al., 2014). Además, la comunicación clara de las expectativas y la confirmación regular del progreso son vitales en los entornos de aprendizaje en línea. Los estudios muestran que los estudiantes que reciben un estímulo constante tienen más probabilidades de responsabilizarse de su aprendizaje y esforzarse por alcanzar niveles más altos de rendimiento (Sun y Rueda, 2012). Los elementos de gamificación, como las insignias o las recompensas por la participación, también pueden actuar como motivadores poderosos, transformando la experiencia de aprendizaje en un viaje más atractivo y gratificante (Dichev y Dicheva, 2017).

En esta conferencia se explorarán estrategias prácticas para integrar el estímulo y la motivación en el aprendizaje a distancia. Mediante el uso de estudios de casos, ejercicios de simulación y ejemplos del mundo real, los participantes adquirirán conocimientos sobre cómo mejorar sus prácticas de enseñanza y crear un entorno de aprendizaje virtual más inclusivo y motivador. Al centrarse en las necesidades emocionales y psicológicas de los estudiantes, los educadores pueden fomentar el compromiso a largo plazo y el éxito académico en el mundo en constante evolución del aprendizaje a distancia.

2. Marco teórico

Los fundamentos teóricos para alentar y motivar a los estudiantes en entornos de aprendizaje a distancia se basan en varios marcos educativos y psicológicos clave. La teoría de la autodeterminación (SDT) de Deci y Ryan (2000) enfatiza la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes de autonomía, competencia y relación para fomentar la motivación intrínseca. En el aprendizaje a distancia, las estrategias que permiten a los estudiantes tomar decisiones y sentirse en control de su proceso de aprendizaje pueden mejorar significativamente el compromiso y la motivación. De manera similar, la teoría cognitiva social propuesta por Bandura (1986) destaca el papel de la autoeficacia en la motivación de los estudiantes. Cuando los estudiantes creen en su capacidad para tener éxito, es más probable que inviertan esfuerzo y persistan en sus estudios.

Las investigaciones han demostrado que el estímulo y el refuerzo positivo son esenciales para aumentar la autoeficacia y la motivación. Hattie y Timperley (2007) sostienen que una retroalimentación eficaz, que equilibre la crítica constructiva con el reconocimiento positivo de los logros de los estudiantes, es una de las estrategias más eficaces para mejorar los resultados del aprendizaje. En el contexto del aprendizaje a distancia, la retroalimentación oportuna y personalizada es especialmente importante, ya que ayuda a salvar la distancia entre los instructores y los estudiantes (Shute, 2008). Además, la motivación en el aprendizaje a distancia puede mejorarse significativamente creando un sentido de comunidad. Según Rovai (2002), fomentar la presencia social y la interacción entre pares en las aulas virtuales reduce los sentimientos de aislamiento y promueve el aprendizaje colaborativo.



La gamificación se ha convertido en una herramienta popular para alentar y motivar a los estudiantes en entornos en línea. Al incorporar elementos como insignias, puntos y tablas de clasificación, los educadores pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y agradable (Dichev y Dicheva, 2017). Sin embargo, la gamificación debe implementarse de manera reflexiva para garantizar que se alinee con los objetivos pedagógicos y no eclipse la motivación intrínseca. Además, la teoría de la carga cognitiva de Sweller (1988) sugiere que reducir las demandas cognitivas innecesarias de los estudiantes puede mejorar su motivación para interactuar con los materiales de aprendizaje. Simplificar la entrega de contenido y brindar una guía clara son fundamentales en este sentido.

Otro aspecto importante de la motivación para el aprendizaje a distancia es el papel del apoyo emocional. Los estudios de Pekrun et al. (2002) destacan el impacto de las emociones positivas, como el disfrute y el orgullo, en el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. El estímulo y el reconocimiento por parte de los instructores pueden fomentar estas emociones, creando un entorno de aprendizaje propicio. Además, el reconocimiento regular del esfuerzo y el progreso ayuda a los estudiantes a desarrollar una mentalidad de crecimiento, como describe Dweck (2006), en la que ven los desafíos como oportunidades de desarrollo en lugar de amenazas.

Por último, las estrategias de motivación eficaces deben tener en cuenta la diversidad de los alumnos. El modelo de motivación ARCS de Keller (1987) (Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción) proporciona un marco integral para diseñar estrategias de motivación que satisfagan las distintas necesidades de aprendizaje. Al captar la atención de los alumnos, hacer que el contenido sea relevante para sus objetivos, generar confianza en ellos y garantizar su satisfacción mediante una retroalimentación significativa, los educadores pueden mantener la motivación a largo plazo en el aprendizaje a distancia.

3. Objetivos de la sección

1. **Implementar estrategias de estímulo y motivación:** Desarrollar técnicas para incorporar estímulos y cumplidos regulares en las interacciones de aprendizaje a distancia, impulsando la confianza y la participación de los estudiantes.
2. **Crear un marco de retroalimentación positiva:** Desarrollar un marco para proporcionar retroalimentación constructiva y positiva, equilibrando los elogios y la aprobación con áreas de mejora, para mantener un alto nivel de motivación entre los estudiantes.

Actividad 1: Representación de situaciones de retroalimentación para distintos perfiles de estudiantes

Objetivo:

Desarrollar habilidades para brindar retroalimentación personalizada, constructiva y motivadora adaptada a las diversas necesidades de los estudiantes de aprendizaje a distancia.

Instrucciones de implementación:

1. Nombre de la actividad: "Practicar feedback personalizado para estudiantes de aprendizaje a distancia"



2. Duración: 25-30 minutos.
3. Plataforma: Herramientas de videoconferencia (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams) con salas de reuniones para debates en grupos pequeños.

Desarrollo:

Fase 1: Introducción a los principios de retroalimentación (5 minutos)

El instructor explica los principios de una retroalimentación eficaz, haciendo hincapié en la importancia de combinar la crítica constructiva con el estímulo. Se destacan conceptos como la especificidad, la puntualidad y la positividad (Hattie y Timperley, 2007).

Fase 2: Representación de situaciones de retroalimentación (20-25 minutos)

Los participantes se dividen en grupos pequeños, y a cada grupo se le asigna un perfil de estudiante y un escenario específicos:

- *Estudiante A:* Un estudiante de alto rendimiento con ansiedad por cometer errores.
- *Estudiante B:* Un estudiante desconectado que lucha por cumplir con los plazos.
- *Estudiante C:* Un estudiante altamente motivado y ansioso por enfrentar desafíos avanzados.

Cada grupo representa una interacción entre instructor y alumno, en la que un participante actúa como instructor y otro como alumno. El "instructor" proporciona comentarios adaptados a su perfil asignado, que incluyen elogios y técnicas de motivación.

Resultados esperados:

Los participantes practicarán cómo brindar retroalimentación que genere confianza y motive a los estudiantes, reconociendo la importancia de adaptar su enfoque a las necesidades individuales.

Actividad 2: Ejercicios prácticos sobre cómo elaborar mensajes motivacionales y feedback

Objetivo:

Mejorar las habilidades para crear mensajes motivacionales y retroalimentación que inspiren confianza y fomenten la participación activa en entornos de aprendizaje a distancia.

Instrucciones de implementación:

1. Nombre de la actividad: "Elaboración de feedback positivo y motivador".
2. Duración: 20-25 minutos.
3. Plataforma: Herramientas colaborativas como Google Docs o Padlet, con discusión en vivo vía videoconferencia.

Desarrollo

Fase 1: Explicación y ejemplos (5 minutos)

El instructor ofrece una breve descripción general de las técnicas de mensajes motivacionales, mostrando ejemplos como:

1. "Tu progreso en esta tarea es impresionante. Sigue con tu excelente trabajo y no DUDES en preguntar si necesitas más aclaraciones".



2. "Veo que estás haciendo un gran esfuerzo, especialmente en [área específica]. Con un poco más de enfoque en [otra área], ¡tu trabajo será sobresaliente!"

Fase 2: Elaboración de mensajes de retroalimentación (15 a 20 minutos)

A los participantes se les presentan tres escenarios en los que los estudiantes necesitan estímulo:

1. Un estudiante que tiene problemas de confianza en sí mismo.
2. Un estudiante que sobresale pero necesita un empujón para ir más allá de su zona de confort.
3. Un estudiante que necesita motivación para participar activamente en discusiones grupales.

En grupos pequeños, los participantes elaboran mensajes motivadores y comentarios para cada situación. Cada grupo comparte sus mensajes y el instructor ofrece sugerencias constructivas para mejorar.

Ejemplos de mensajes motivacionales:

1. *"Hola [nombre del estudiante], veo que te esfuerzas mucho en tu trabajo y eso es algo de lo que debes estar muy orgulloso. Es completamente normal enfrentar desafíos cuando aprendes material nuevo, pero el hecho de que los afrontes con decisión demuestra tu dedicación. No dudes en hacer preguntas; recuerda que cada pregunta es un paso hacia la comprensión. Sigue creyendo en ti mismo y, con el tiempo, verás que tu confianza aumenta. Estoy aquí para apoyarte en cada paso del camino, así que sigue adelante".*
2. *"Hola [nombre del estudiante], estoy realmente impresionado con la calidad del trabajo que has estado produciendo. Claramente tienes un sólido dominio del material. Sin embargo, creo que tienes el potencial para llevar tu trabajo aún más lejos explorando algunos conceptos más avanzados o abordando tareas más desafiantes. Ir más allá de tu zona de confort puede resultar abrumador, pero también es donde se produce un crecimiento significativo. Estoy emocionado de verte dar este siguiente paso. ¡Continúa con el increíble trabajo y avísame si necesitas orientación en el camino!"*
3. *"Hola [nombre del estudiante], he notado que has estado escuchando atentamente durante nuestras discusiones grupales, lo cual es una habilidad valiosa. Me encantaría escuchar más de tus pensamientos e ideas, ya que tu perspectiva es muy importante para la conversación. Compartir tus ideas no solo ayudará a tus compañeros, sino que también te dará la oportunidad de profundizar tu comprensión. Recuerda, no hay una respuesta correcta o incorrecta: tu aporte siempre es valioso. Estoy seguro de que tus contribuciones también inspirarán a otros. ¡Te aliento a dar el siguiente paso y participar de manera más activa!"*

Resultados esperados:

Los participantes perfeccionarán su capacidad para redactar comentarios que equilibren el estímulo y las sugerencias constructivas, fomentando un entorno de aprendizaje a distancia de apoyo.

SECCIÓN III: CONSTRUYENDO UNA CULTURA DE APRECIACIÓN EN EL AULA VIRTUAL (1H 15M)

1. Introducción



Desarrollar una cultura de agradecimiento en las aulas virtuales es esencial para fomentar un entorno de aprendizaje positivo y atractivo. El agradecimiento, definido como el reconocimiento del valor y el esfuerzo, mejora la motivación, la colaboración y la satisfacción general de los estudiantes en el aprendizaje en línea (Sun y Chen, 2016). En entornos virtuales, donde no hay señales físicas, los esfuerzos intencionales por expresar gratitud y reconocimiento desempeñan un papel crucial en el mantenimiento de las conexiones interpersonales. Las investigaciones destacan que los estudiantes que se sienten valorados tienen más probabilidades de participar activamente y de tener un mejor rendimiento académico (Hattie y Timperley, 2007). De manera similar, el agradecimiento promueve un sentido de pertenencia, lo que reduce el aislamiento que a menudo se asocia con el aprendizaje en línea (Richardson et al., 2017).

Las estrategias de comunicación positiva, como la retroalimentación personalizada, el reconocimiento público de los logros y las interacciones empáticas, son eficaces para crear una cultura de reconocimiento (Walther, 1996). Por ejemplo, reconocer el esfuerzo de un estudiante en foros de discusión o tareas puede alentar la participación continua. Además, el reconocimiento se extiende más allá de las interacciones entre profesores y estudiantes; también implica fomentar el reconocimiento entre pares, lo que fortalece la colaboración y el trabajo en equipo (Garrison et al., 2000). El uso de herramientas digitales, como insignias virtuales o mensajes de celebración, refuerza aún más el reconocimiento de formas significativas y accesibles (Sun y Chen, 2016).

La sensibilidad cultural es otro aspecto fundamental a la hora de expresar aprecio en aulas virtuales diversas. Los educadores deben asegurarse de que sus métodos tengan eco entre los estudiantes de diversos orígenes culturales para evitar la mala interpretación o la exclusión (Gunawardena et al., 2001). Al fomentar una cultura de aprecio, los educadores no solo mejoran los resultados de los estudiantes, sino que también contribuyen a un entorno de aprendizaje en línea incluyente y de apoyo. Este enfoque se alinea con los objetivos más amplios de la educación en línea: crear espacios donde los estudiantes se sientan respetados, motivados y capacitados para tener éxito.

2. Marco teórico

La creación de una cultura de reconocimiento en las aulas virtuales es fundamental para fomentar un entorno de aprendizaje positivo. El sentimiento de reconocimiento puede mejorar la participación de los estudiantes, aumentar la motivación y mejorar las tasas de retención. Según la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación de los estudiantes es esencial para la motivación intrínseca. En el contexto del aprendizaje virtual, el reconocimiento puede servir como una forma de reconocimiento que satisface la necesidad de relación, aumentando así la participación y la satisfacción de los estudiantes. Además, la teoría de la presencia social (Rovai, 2002) sugiere que la percepción de ser valorado dentro de la comunidad de aprendizaje fortalece la conexión emocional de los estudiantes con la clase, lo que es esencial en un entorno en línea donde los estudiantes pueden sentirse aislados.

Una cultura de reconocimiento no solo promueve la participación individual de los estudiantes, sino que también fomenta el sentido de pertenencia. La jerarquía de necesidades de Maslow (Maslow, 1943) subraya la importancia de la pertenencia y la estima como elementos



fundamentales para fomentar la autorrealización y el crecimiento. En el aula virtual, donde no hay señales físicas, el reconocimiento expresado a través de una retroalimentación oportuna, el reconocimiento de las contribuciones y la celebración de los logros puede ayudar a satisfacer estas necesidades psicológicas. Pekrun et al. (2002) destacan que las emociones positivas, incluidas las que se desencadenan por el reconocimiento, contribuyen a mejorar el rendimiento académico y la resiliencia.

La retroalimentación, una herramienta esencial para generar aprecio, está respaldada por la investigación de Hattie y Timperley (2007) sobre el poder de la retroalimentación en el aprendizaje de los estudiantes. Sostienen que la retroalimentación que reconoce el esfuerzo y el progreso, al tiempo que señala áreas de mejora, puede mejorar significativamente la motivación y el desempeño de los estudiantes. En las aulas virtuales, donde la retroalimentación puede carecer de la inmediatez de las interacciones cara a cara, hacer que la apreciación sea una parte central de la retroalimentación puede reducir los sentimientos de distancia y desconexión. Además, el modelo ARCS de motivación de Keller (1987) destaca la importancia de crear una sensación de satisfacción a través de la apreciación, que a su vez refuerza la motivación de los estudiantes para participar y rendir.

El papel del reconocimiento de los compañeros es igualmente significativo. La teoría cognitiva social de Bandura (1986) destaca el papel del refuerzo social en la motivación del comportamiento. En entornos en línea, fomentar el reconocimiento entre compañeros mediante actividades grupales, debates y proyectos colaborativos puede mejorar una red de apoyo entre estudiantes, lo que conduce a un mayor compromiso y mejores resultados de aprendizaje. Esto coincide con la investigación de Tinto (1997), quien señaló que un fuerte sentido de comunidad y apoyo entre compañeros influye positivamente en la retención de los estudiantes, especialmente en contextos de aprendizaje en línea.

Para crear una auténtica cultura de reconocimiento, los instructores deben ser ellos mismos los que demuestren ese reconocimiento. Como sugiere el trabajo de Dweck (2006) sobre la mentalidad, mostrar reconocimiento por el esfuerzo en lugar de solo por los resultados ayuda a cultivar una mentalidad de crecimiento, en la que los estudiantes se sienten valorados por su proceso de aprendizaje. Este enfoque no solo refuerza la motivación, sino que también alienta a los estudiantes a asumir riesgos y aceptar desafíos. De esta manera, crear una cultura de reconocimiento en las aulas virtuales no se trata simplemente de elogiar a los estudiantes, sino de fomentar un entorno en el que se reconozca el esfuerzo y se empodere a los estudiantes para que se apropien de su aprendizaje.

3. Objetivos de la sección

1. **Fomentar una cultura de apreciación:** Diseñar métodos para incorporar la apreciación y la aprobación en las estructuras de los cursos en línea, ayudando a construir un sentido de comunidad y pertenencia de los estudiantes en el aula virtual.
2. **Evaluar el impacto de la aprobación en los resultados del aprendizaje:** Evaluar los efectos de la aprobación y el refuerzo positivo en el rendimiento y la retención de los estudiantes en entornos de aprendizaje a distancia.

Actividad 1: Lluvia de ideas colaborativa sobre formas de fomentar el aprecio



Objetivo:

Explorar y diseñar de forma colaborativa estrategias viables para fomentar la apreciación en las aulas virtuales, con un enfoque en la creación de un entorno de aprendizaje de apoyo, atractivo e inclusivo que promueva la motivación y la colaboración.

Instrucciones de implementación:

Nombre de la Actividad: "Diseño y presentación de iniciativas de reconocimiento en aulas virtuales"

Duración:

- 30-40 minutos

Plataforma:

- Videoconferencia (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams) con herramientas de presentación compartidas (por ejemplo, Google Slides o Canva).

Actividad:

Fomentar la apreciación en las aulas virtuales: lluvia de ideas colaborativa.

Duración: 40 minutos (10 minutos de introducción, 20 minutos de lluvia de ideas en grupo, 10 minutos de presentaciones).

Plataforma:

Plataforma de videoconferencia (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams o Google Meet) con funcionalidad de salas de grupos pequeños y herramientas colaborativas (por ejemplo, Google Docs, Jamboard o Padlet).

Desarrollo:

Fase 1: Introducción al concepto (10 minutos)

Introducción del facilitador

- Definir la apreciación en el contexto de las aulas virtuales, enfatizando su papel en el impulso del compromiso, la motivación y el sentido de pertenencia de los estudiantes (Richardson et al., 2017).
- Analice las barreras comunes en los entornos de aprendizaje virtual que dificultan la apreciación, como la falta de interacciones cara a cara, la retroalimentación limitada y los malentendidos culturales (Walther, 1996; Gunawardena et al., 2001).

Proporcionar ejemplos de la vida real

- *Agradecimiento de maestro a estudiante:* Reconocer los esfuerzos de los estudiantes durante proyectos o debates grupales, por ejemplo: "Su reflexiva respuesta agregó gran valor a nuestra conversación".
- *Agradecimiento de estudiante a estudiante:* Reconocimiento de pares a través de foros de discusión o durante presentaciones, por ejemplo: "Encontré su ejemplo muy útil para comprender el concepto".



- *Herramientas tecnológicas para la apreciación:* Utilizar plataformas como Kahoot para reconocimiento público o insignias en sistemas de gestión del aprendizaje para celebrar logros.

Explicar el objetivo de la actividad

- “Su tarea es generar ideas prácticas e innovadoras para integrar la apreciación en las aulas virtuales. Piense en estrategias de apreciación entre docentes y alumnos, entre pares y facilitadas por la tecnología”.

Fase 2: Lluvia de ideas colaborativa en salas de trabajo (20 minutos)

1. Tareas grupales

- Divida a los participantes en grupos pequeños (de 4 a 6 miembros). Cada grupo trabajará en un área específica:
 - *Grupo A:* Estrategias de apreciación de docentes a estudiantes.
 - *Grupo B:* Estrategias de apreciación entre pares.
 - *Grupo C:* Herramientas y métodos de apreciación impulsados por la tecnología.

2. Discusión estructurada en grupos

- Los grupos utilizan preguntas orientadoras para dirigir su lluvia de ideas:
 - “¿*Cuáles son las formas creativas en que los docentes pueden mostrar su aprecio en entornos virtuales?*”
 - “¿*Cómo se puede alentar a los estudiantes a valorar eficazmente a sus compañeros?*”
 - “¿*Qué herramientas o funciones digitales pueden mejorar las expresiones de agradecimiento?*”

3. Documentación de ideas

- Cada grupo utiliza un documento compartido o una pizarra virtual para anotar sus ideas, garantizando claridad y organización.
- Los grupos priorizan sus tres ideas principales y proporcionan ejemplos concretos.
 - Ejemplo 1 (de profesor a estudiante): mensajes de video personalizados que celebran logros importantes, como completar un proyecto desafiante.
 - Ejemplo 2 (Peer-to-Peer): mensajes anónimos a través de Padlet para destacar contribuciones durante actividades grupales.
 - Ejemplo 3 (Impulsado por la tecnología): Insignias virtuales para logros colaborativos o hitos de participación.

Fase 3: Presentaciones y reflexión (10 minutos)

Presentaciones grupales

Cada grupo presenta sus ideas en la sesión principal, destacando sus tres principales estrategias con ejemplos.

Reflexión dirigida por el facilitador

El facilitador resume temas recurrentes, ideas innovadoras y conclusiones prácticas.

Indicaciones para la reflexión:

“¿Cuál de estas estrategias tendría el mayor impacto en el fomento del aprecio en su aula?”

“¿Qué desafíos podrían surgir al implementar estas estrategias y cómo podrían abordarse?”



Resultados esperados:

Los participantes generarán estrategias viables para promover la apreciación en las aulas virtuales, abordando varios niveles de interacción (profesor-alumno, estudiante-alumno y mejorado con tecnología).

La actividad mejorará la comprensión de los participantes sobre cómo el reconocimiento puede influir positivamente en el compromiso, la motivación y el sentido de pertenencia en entornos de aprendizaje a distancia.

Los participantes se irán con un conjunto de herramientas prácticas con métodos de apreciación adaptados a entornos virtuales.

Actividad 2: Planificación y presentación de iniciativas de reconocimiento en el aula virtual

Objetivo:

Diseñar, planificar y presentar iniciativas innovadoras de reconocimiento que fomenten un sentido de comunidad y pertenencia en el aula virtual. Evaluar el impacto potencial de estas iniciativas en la participación, el desempeño y la retención de los estudiantes.

Instrucciones de implementación:

1. Nombre de la Actividad: "Diseño y Presentación de Iniciativas de Valoración en el Aula Virtual"
2. Duración: 30-40 minutos
3. Plataforma: Videoconferencia (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams) con herramientas de presentación compartidas (por ejemplo, Google Slides o Canva).

Desarrollo

Fase 1: Conceptualización de iniciativas de reconocimiento (10 minutos)

El instructor presenta ejemplos de iniciativas de valoración de aulas virtuales, tales como:

- **"Estudiante de la semana"** Reconocimiento por la participación constante y la mejora.
- **Sesiones de reconocimiento entre pares** donde los estudiantes pueden compartir lo que aprecian de las contribuciones de los demás.
- **Certificados de fin de curso o insignias virtuales** reconocer avances o logros en áreas específicas.

Luego, se pide a los participantes que intercambien ideas sobre sus propias iniciativas, considerando factores como la frecuencia del reconocimiento, los métodos para entregar elogios y garantizar la inclusión de todos los estudiantes.

Fase 2: Presentaciones grupales (20-25 minutos)

Los participantes se dividirán en grupos pequeños y tendrán tiempo para diseñar una iniciativa de reconocimiento detallada. Cada grupo creará una breve presentación en la que describa su iniciativa y explique:

- El propósito de la iniciativa.
- Los resultados deseados (por ejemplo, mayor compromiso, mejor rendimiento).
- Cómo se implementará la iniciativa en el aula virtual.



Cada grupo presentará su iniciativa al grupo más grande para recibir retroalimentación.

Ejemplo: Programa Estrellas del Compromiso

El programa Engagement Stars está diseñado para reconocer y valorar a los estudiantes por su participación activa, fomentando un sentido de pertenencia en el aula virtual. Esta iniciativa tiene como objetivo recompensar a los estudiantes que demuestran compromiso mediante la participación en debates, la realización de tareas y la colaboración con sus compañeros. El programa está estructurado para otorgar "Engagement Stars" a los estudiantes que contribuyen positivamente al curso, creando un entorno inclusivo y motivador.

El programa reconocerá a uno o más estudiantes semanalmente como "Estrellas de compromiso" en función de su compromiso, con una celebración mensual en la que se reconocerá a los estudiantes que obtuvieron la mayor cantidad de estrellas. Durante la celebración mensual, los estudiantes recibirán certificados o insignias digitales como reconocimiento por sus esfuerzos. El programa se facilitará a través de plataformas como Google Classroom, Padlet o Moodle, donde se publicarán las estrellas y se mostrará una tabla de clasificación en el sitio web del curso que mostrará las estrellas acumuladas por los estudiantes.

Los criterios de reconocimiento para ganar estrellas incluyen la participación activa en sesiones en vivo, la interacción con los compañeros a través de comentarios en discusiones grupales, la entrega oportuna de las tareas y la demostración de una actitud positiva ayudando a los demás y manteniendo un entorno de apoyo. Por ejemplo, un estudiante que hace preguntas perspicaces durante la clase y proporciona respuestas a sus compañeros puede ganar dos estrellas, mientras que un estudiante que presenta una tarea excelente y ofrece comentarios a los demás puede recibir tres estrellas. Un estudiante que contribuye constantemente al trabajo grupal puede ganar cuatro estrellas.

Los resultados esperados del programa incluyen un mayor compromiso de los estudiantes, un mayor sentido de pertenencia y un mejor desempeño académico. Los estudiantes que se sienten valorados tienen más probabilidades de participar regularmente, lo que conduce a una mayor retención y mejores resultados de aprendizaje. Para evaluar la eficacia del programa, se realizarán encuestas para evaluar su impacto en el compromiso y la motivación, mientras que las métricas de compromiso y el desempeño académico también se monitorearán antes y después de la implementación del programa.

El programa se presentará en la semana 1 del curso, donde se explicará a los estudiantes cómo ganar estrellas. Cada semana, el instructor anunciará las "Estrellas de compromiso" de la semana y, al final de cada mes, se realizará una sesión virtual para celebrar a los estudiantes con más estrellas y entregarles certificados como reconocimiento por sus logros.

El programa Engagement Stars es una forma sencilla pero poderosa de crear un entorno de aprendizaje virtual más atractivo y de apoyo, fomentando la motivación, la participación y un sentido de comunidad dentro del aula.

Resultados esperados:

Los participantes desarrollarán estrategias prácticas de reconocimiento y evaluarán cómo estas iniciativas pueden fomentar un entorno de aprendizaje positivo. Además, reflexionarán sobre



cómo la aprobación y el refuerzo positivo pueden influir en el rendimiento, la motivación y la retención de los estudiantes.

Evaluación del Módulo: Preguntas de autoevaluación

Para evaluar la eficacia del módulo de formación y fomentar la reflexión sobre la experiencia de aprendizaje, el formador propondrá las siguientes cinco preguntas de autoevaluación cerradas. Estas preguntas permitirán a los participantes evaluar su comprensión y confianza en la aplicación de los conceptos y estrategias discutidos en el curso.

Los participantes responderán en una escala del 1 al 5, donde:

- 1 = Totalmente en desacuerdo
- 2 = No estoy de acuerdo
- 3 = Neutro
- 4 = De acuerdo
- 5 = Estoy totalmente de acuerdo

Preguntas de autoevaluación

1. Utilicé eficazmente técnicas de retroalimentación personalizada durante las interacciones.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

2. Incorporé estrategias de refuerzo positivo en mi comunicación con los estudiantes.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

3. Fomenté con éxito una cultura de apreciación entre mis compañeros y estudiantes durante el módulo.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

4. Me siento seguro de mi capacidad para proporcionar comentarios constructivos después de la retroalimentación positiva. Estructura.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

5. He reflexionado sobre mis experiencias de aprendizaje e identificado áreas de mejora en mis comentarios.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

Referencias:

Alawamleh, M., Al-Twait, LM y Al-Saht, GR (2020). El efecto del aprendizaje en línea en la comunicación entre instructores y estudiantes durante la pandemia de COVID-19. *Asian Education and Development Studies*, 11(2), 380–400.

Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: una teoría cognitiva social*. Prentice Hall.



Deci, EL y Ryan, RM (2000). El "qué" y el "por qué" de la búsqueda de objetivos: necesidades humanas y autodeterminación del comportamiento. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Dichev, C., y Dicheva, D. (2017). Gamificar la educación: qué se sabe, qué se cree y qué sigue siendo incierto. *Revista internacional de tecnología educativa en la educación superior*, 14(1), 1–36.

Dweck, CS (2006). *Mentalidad: La nueva psicología del éxito*. Random House.

Hattie, J., y Timperley, H. (2007). El poder de la retroalimentación. *Revista de investigación educativa*, 77(1), 81–112.

Garrison, DR, Anderson, T., y Archer, W. (2000). Investigación crítica en un entorno basado en texto: conferencias por computadora en la educación superior. *Internet y la educación superior*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6).

Gunawardena, CN, Wilson, PL y Nolla, AC (2001). Cultura y educación en línea. En MG Moore y WG Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (pp. 753–775). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Hattie, J., y Timperley, H. (2007). El poder de la retroalimentación. *Revista de investigación educativa*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Keller, JM (1987). Desarrollo y uso del modelo ARCS de diseño instruccional. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.

Kuo, YC, Walker, AE, Belland, BR y Schroder, KEE (2014). Un estudio predictivo de la satisfacción de los estudiantes en programas de educación en línea. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(1), 161–181.

Maslow, AH (1943). Una teoría de la motivación humana. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.

Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., y Perry, RP (2002). Emociones académicas en el aprendizaje y el rendimiento autorregulados de los estudiantes: un programa de investigación cualitativa y cuantitativa. *Educational Psychologist*, 37(2), 91–105.

Richardson, JC, Swan, K. y Lowenthal, PR (2017). Presencia social en el aprendizaje en línea: pasado, presente y futuro. En MG Moore y WG Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (4.ª ed., págs. 479–491). Nueva York: Routledge.

Rovai, AP (2002). Construyendo sentido de comunidad a distancia. *Revista Internacional de Investigación en Aprendizaje Abierto y a Distancia*, 3(1), 1–16.



Ryan, RM y Deci, EL (2020). Motivación intrínseca y extrínseca desde una perspectiva de la teoría de la autodeterminación: definiciones, teoría, prácticas y direcciones futuras. *Psicología Educativa Contemporánea*, 61, 101860.

Shute, VJ (2008). Enfoque en la retroalimentación formativa. *Review of Educational Research*, 78(1), 153–189.

Sun, PC y Chen, HHJ (2016). Educación en línea y su práctica efectiva: una revisión de investigación. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1), 65–87.

Sun, JC-Y., y Rueda, R. (2012). Interés situacional, autoeficacia informática y autorregulación: su impacto en la participación de los estudiantes en la educación a distancia. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 191–204.

Sweller, J. (1988). Carga cognitiva durante la resolución de problemas: efectos sobre el aprendizaje. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.

Tinto, V. (1997). Las aulas como comunidades: exploración del carácter educativo de la persistencia estudiantil. *Journal of Higher Education*, 68(6), 599–623.

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Walther, JB (1996). Comunicación mediada por ordenador: interacción impersonal, interpersonal e hiperpersonal. *Communication Research*, 23(1), 3–43. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>.



Módulo 5. Conocimientos y experiencia en docencia en línea

Objetivo general:

Fomentar un entorno de aprendizaje en línea colaborativo y enriquecedor dotando a los profesores participantes de habilidades basadas en situaciones de la vida real mediante el intercambio mutuo de conocimientos y perspectivas de su experiencia docente en línea. Este enfoque mejora la comprensión colectiva y la aplicación práctica del contenido del curso, mejorando en última instancia la calidad de los cursos en línea y aumentando la motivación de los estudiantes.

Objetivos:

1. **Intercambio mutuo de experiencias:** Presentar a los participantes herramientas comunes para compartir conocimientos de enseñanza en línea, fomentando un entorno donde profesores y estudiantes puedan intercambiar sus experiencias personales y profesionales, mejorando así la comunidad de aprendizaje en línea.
2. **Intercambio de conocimientos:** Facilitar el intercambio de conocimientos entre los participantes iniciando el intercambio de experiencias y creando conciencia sobre las oportunidades y los desafíos que presentan los entornos de enseñanza/aprendizaje en línea (tanto para conferencias teóricas como prácticas cuando sea necesario), mejorando así la experiencia de aprendizaje colectivo.
3. **Aplicación en un escenario de la vida real:** Proporcionar a los participantes la capacidad de aplicar sus conocimientos y habilidades a escenarios de la vida real, utilizando los conocimientos adquiridos a partir de experiencias compartidas y herramientas de enseñanza en línea para abordar desafíos prácticos de manera efectiva.
4. **Resolución colaborativa de problemas:** Promover la resolución colaborativa de problemas mejorando la retroalimentación constructiva y la interacción entre los participantes, creando oportunidades para que trabajen juntos en temas comunes y aprovechando sus diversos antecedentes y perspectivas.
5. **Construyendo una comunidad de apoyo:** Mejorar la motivación para el intercambio mutuo y la creación de ideas, conocimientos y experiencias mediante el desarrollo de una comunidad en línea de apoyo donde los participantes se sientan cómodos compartiendo sus ideas, comentarios y recursos, contribuyendo a un entorno de aprendizaje más enriquecedor e inclusivo.

Métodos:

Enseñanza presencial: Presentar a los participantes los principios básicos, los desafíos y las oportunidades del intercambio de conocimientos y experiencias y dar ejemplos de varias herramientas o plataformas en línea.

Discusiones interactivas: Fomentar un sentido de comunidad y comunicación abierta entre los participantes desde el principio. Involucre a los participantes para que compartan sus propias experiencias y se conozcan entre sí como una actividad para romper el hielo.



Juego de rol: Facilitar la realización de juegos de roles por parte de los participantes ante escenarios dados de diferentes disciplinas científicas. Presentar a los participantes casos prácticos o situaciones reales relevantes para la enseñanza en línea. Facilitar debates grupales y sesiones de resolución de problemas basadas en estas situaciones.

Experiencias prácticas: Implementar ejercicios prácticos, como formar una plataforma de redes sociales, un grupo de WhatsApp, un enlace de Drive, etc., donde los participantes puedan compartir directamente sus propios conocimientos y experiencias sobre preguntas o temas determinados.

Foros de discusión en línea: Crear foros en línea o tableros de discusión dedicados donde los participantes puedan compartir sus experiencias, hacer preguntas y brindar comentarios para construir una comunidad de apoyo entre las partes de la enseñanza/aprendizaje en línea. Este método puede utilizarse para evaluar las sesiones de capacitación.

Duración: 4 horas

Recursos necesarios:

Recursos humanos: Facilitadores y capacitadores experimentados para dirigir las sesiones y brindar orientación.

Equipo técnico: Laptop/proyector/altavoces/pantalla (o sala con equipo AV incorporado)

Acceso a Internet

Herramientas interactivas: Zoom, Teams, Kahoot, herramientas de gamificación

Herramientas de evaluación: Cuestionarios de evaluación, formularios de retroalimentación

Orden de actividades:

Actividad 0-Introducción

(30 minutos)

Descripción general del curso y objetivos

Actividad rompehielos para conocerse entre sí y las herramientas a utilizar; durante la cual los participantes comparten sus propias experiencias relacionadas con la enseñanza en línea. Facilitar debates interactivos para ayudarlos a conocerse y aprender de las experiencias de los demás.

Actividad 1-Introducción a diversos formatos y herramientas de intercambio de conocimientos y experiencias

(50 minutos)

Sesión general en la que se presentan a los participantes las herramientas básicas, los formatos, los principios, los principales desafíos y las oportunidades de compartir conocimientos y experiencias. Utilice diapositivas de presentación y ejemplos de varias herramientas o plataformas en línea. Pida a los participantes que creen y utilicen plataformas de redes sociales, grupos de WhatsApp o enlaces de Drive para compartir sus



conocimientos y experiencias sobre cuestiones o temas determinados. Asigne tareas colaborativas que requieran que los participantes trabajen juntos utilizando estas herramientas.

Intercambio de conocimientos y experiencias entre profesores (que luego pueden aplicarse en sus propias clases para el intercambio de conocimientos entre estudiantes y entre profesores y estudiantes)

Varias herramientas en línea, grupos o plataformas de redes sociales, herramientas de colaboración grupal en línea, foros de discusión o seminarios web, tutorías en línea, blogs, etc. (como Zoom, WhatsApp, Facebook, Instagram, Kahoot o ClassDojo para compartir experiencias de forma interactiva)

Sistemas de gestión de documentos (DMS) para compartir conocimientos y colaborar en entornos de aprendizaje comunitarios para la co-creación, almacenamiento y edición de material educativo o de investigación (como GoogleDrive, Microsoft SharePoint, Dropbox, etc.)

Plataformas de simulación virtual, AR/VR, Metaverse, aplicaciones de simulación de laboratorio y otras herramientas para la demostración de trabajo práctico o de laboratorio en ciencias naturales y de la vida para compartir conocimientos (como el Sistema de educación virtual para odontología para el sistema de capacitación y evaluación dental en tiempo real, LabXchange, ReactorLab, LineRider, Zooniverse, etc.); <https://www.techlearning.com/news/best-free-virtual-labs>)

Ejercicio: Círculo de conexión

Actividad 2-Información teórica básica sobre algunas herramientas de gamificación y su aplicación

(50 minutos)

Introducción a Kahoot, Open edX, classdojo, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, talentLMS o herramientas de gamificación de código abierto eThinkLMS (por ejemplo, <https://raccoongang.com/blog/top-5-open-source-gamification-tools/#>)

Descargar/abrir estas herramientas en línea en computadoras individuales

Formación de equipos y distribución de escenarios. Proporcionar escenarios y roles específicos para que los participantes desempeñen, seguidos de debates grupales sobre las experiencias y los conocimientos adquiridos.

Aplicación de herramientas de gamificación por parte de diferentes equipos a sus escenarios. Implementar ejercicios de juego de roles donde los participantes representen escenarios de diferentes disciplinas científicas.

Actividad 3-Información teórica básica sobre algunas herramientas de creación de vídeos en línea y su aplicación.

(50 minutos)

Introducción a los repositorios de vídeo abiertos (OVR) seleccionados



Introducción a Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO o herramientas de desarrollo de video de código abierto similares (por ejemplo, <https://elearningindustry.com/open-source-tools-to-boost-digital-learning>)

Descargar/abrir estas herramientas en línea en computadoras individuales

Formación de equipos y distribución de escenarios. Proporcionar escenarios y roles específicos para que los participantes desempeñen, seguidos de debates grupales sobre las experiencias y los conocimientos adquiridos.

Aplicación de herramientas de realización de vídeos por diferentes equipos a sus escenarios. Implementar ejercicios de juego de roles donde los participantes representen escenarios de diferentes disciplinas científicas.

Actividad 4-Información teórica básica sobre algunas herramientas de evaluación electrónica y su aplicación

(30 minutos)

Introducción a Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath y otras herramientas de evaluación interactivas que permiten al usuario preparar cuestionarios en línea, salas de discusión o chat y otras evaluaciones (por ejemplo, <https://www.essaygrader.ai/blog/online-assessment-tools-for-teachers>)

Descargar/abrir estas herramientas en línea en computadoras individuales

Formación de equipos y distribución de escenarios. Proporcionar escenarios y roles específicos para que los participantes desempeñen, seguidos de debates grupales sobre las experiencias y los conocimientos adquiridos.

Aplicación de herramientas de evaluación por diferentes equipos a sus escenarios. Implementar ejercicios de juego de roles donde los participantes representen escenarios de diferentes disciplinas científicas.

Actividad 5-Foro de discusión en línea para comentarios y evaluación

(30 minutos)

Cree foros en línea o paneles de discusión dedicados donde los participantes puedan compartir sus experiencias, hacer preguntas y brindar comentarios. Fomente la participación regular y supervise los foros para garantizar interacciones constructivas.

Materiales de capacitación/hojas de trabajo:

Diapositivas y folletos preparados previamente para cada sección.

Hojas de ejercicios: Plantillas para escenarios de intercambio de diferentes experiencias relacionadas con la enseñanza en línea o evaluación de estos intercambios de conocimientos.

Formularios de retroalimentación: Formularios de observación o listas de verificación para que los docentes proporcionen retroalimentación durante las observaciones de pares.

Recursos de apoyo: una lista de herramientas en línea recomendadas para la enseñanza interactiva



Actividad 0 Material de apoyo: Introducción (30 minutos)

El objetivo de este módulo es dotar a los participantes de habilidades basadas en escenarios de la vida real a través del intercambio mutuo de experiencia y conocimientos adquiridos a partir de su experiencia de enseñanza en línea.

Las herramientas digitales interactivas que se utilizarán son, en esencia, similares a las de los módulos anteriores, pero el propósito de implementarlas es diferente. En este caso, los docentes participantes que se capaciten en este módulo, así como los propios capacitadores, no solo mejorarán sus habilidades de intercambio de experiencias adquiridas durante la pandemia de COVID-19 para estar mejor preparados en el futuro, sino que también aprenderán a compartir conocimientos y experiencias relacionadas con sus disciplinas, como en cursos que requieren práctica directa, como el laboratorio de química o la práctica de odontología, y además aprenderán a alentar a sus estudiantes a compartir experiencias con sus compañeros o compañeros de estudios. Teniendo en cuenta que el aprendizaje digital se ha convertido en parte de nuestra vida, ya sea en formato de cursos completamente en línea o en forma de actividades de enseñanza híbridas, esta capacitación se centrará en las herramientas y estrategias digitales para un formato de participación mixta.

Por tanto, los principales objetivos de este módulo son:

1. **Intercambio mutuo de experiencias:** Presentar a los participantes herramientas comunes para compartir conocimientos de enseñanza en línea, fomentando un entorno donde profesores y estudiantes puedan intercambiar sus experiencias personales y profesionales, mejorando así la comunidad de aprendizaje en línea.
2. **Intercambio de conocimientos:** Facilitar el intercambio de conocimientos entre los participantes iniciando el intercambio de experiencias y creando conciencia sobre las oportunidades y los desafíos que presentan los entornos de enseñanza/aprendizaje en línea, mejorando así la experiencia de aprendizaje colectivo.
3. **Aplicación en un escenario de la vida real:** Proporcionar a los participantes la capacidad de aplicar sus conocimientos y habilidades a escenarios de la vida real, utilizando los conocimientos adquiridos a partir de experiencias compartidas y herramientas de enseñanza en línea para abordar desafíos prácticos de manera efectiva.
4. **Resolución colaborativa de problemas:** Promover la resolución colaborativa de problemas mejorando la retroalimentación constructiva y la interacción entre los participantes, creando oportunidades para que trabajen juntos en temas comunes y aprovechando sus diversos antecedentes y perspectivas.
5. **Construyendo una comunidad de apoyo:** Mejorar la motivación para el intercambio mutuo y la creación de ideas, conocimientos y experiencias mediante el desarrollo de una comunidad en línea de apoyo donde los participantes se sientan cómodos compartiendo sus ideas, comentarios y recursos, contribuyendo a un entorno de aprendizaje más enriquecedor e inclusivo.



Se sabe que la participación activa de los estudiantes es crucial para un aprendizaje eficaz, sin embargo, esto ha sido mucho más difícil durante la pandemia de COVID-19 debido a la baja confianza en sí mismos, la falta de infraestructuras (como cámaras de computadora), la falta de una conexión rápida a Internet o un entorno inadecuado (como una sala familiar muy concurrida o ruidosa). Esto inevitablemente ha dado como resultado profesores frustrados, estudiantes desmotivados o "perdidos" y, al final, un entorno de aprendizaje ineficiente. Diferentes profesores han tratado de encontrar diferentes formas de motivar a los estudiantes, varias empresas como Zoom o Moodle han mejorado las plataformas en línea existentes o ideado nuevas plataformas digitales.

El intercambio de conocimientos se presenta de diferentes maneras:

- (1) Es importante compartir tanto las mejores prácticas como, a veces, los fracasos, como una forma de compartir conocimientos y experiencias entre profesores.
- (2) En el entorno de enseñanza tradicional, los profesores comparten el conocimiento formal de su disciplina con sus estudiantes; compartir conocimientos teóricos es relativamente más fácil en un entorno digital, sin embargo, cuando se trata de compartir habilidades prácticas como habilidades de operación clínica en medicina u odontología, realizar reacciones químicas en química o biología, o incluso reparar problemas mecánicos en automóviles en una escuela vocacional de mecánica automotriz, entonces compartir conocimientos y experiencias a través de herramientas digitales se vuelve aún más importante e igualmente desafiante.
- (3) La participación activa de los estudiantes, el aprendizaje entre pares y la tutoría, y el aprendizaje colaborativo son aspectos importantes del aprendizaje y deben adaptarse bien a los entornos de aprendizaje digitales.

Compartir conocimientos cara a cara puede resultar intimidante, en particular para las personas tímidas. Compartir conocimientos de forma digital puede tener ventajas y desventajas: por un lado, algunas personas pueden no estar motivadas o no estar interesadas en compartir sus experiencias en línea con una audiencia anónima, en particular cuando las cámaras están apagadas; por otro lado, este anonimato puede resultar alentador para algunas personalidades. Se pueden utilizar diversas actividades digitales para romper el hielo y así iniciar el intercambio de experiencias.

En esta primera parte introductoria del módulo, queremos que los participantes se conozcan entre sí y conozcan las herramientas que se van a utilizar. Para ello, se anima a los formadores a utilizar una o más de las siguientes actividades rompehielos para animar a los participantes a presentarse y compartir sus experiencias de una forma motivadora, interesante o divertida (Hoja de ejercicios 1).

Hoja de ejercicios 1. Actividades sugeridas para romper el hielo y fomentar el intercambio de conocimientos o experiencias en línea o en plataformas digitales

Ejemplo 1 de actividad para romper el hielo: Bingo didáctico en línea:



Preparación:

- Crea la tarjeta de bingo:

Utilice una herramienta colaborativa como Google Sheets o una plataforma interactiva como Bingo Baker (<https://bingobaker.com/>) para crear una tarjeta de bingo. Complete la tarjeta con afirmaciones relacionadas con experiencias de enseñanza en línea. Algunos ejemplos incluyen:

"Enseñé una clase con más de 50 estudiantes."

"Tuve problemas técnicos durante una sesión en vivo".

"Utilicé una pizarra virtual".

"Realicé un experimento de laboratorio virtual".

"Grabé una conferencia."

"Recibí comentarios de más de 20 estudiantes en una sesión".

"Recibió a un orador invitado en una clase en línea".

"Se utilizaron salas de trabajo para debates grupales".

- Comparte la tarjeta de bingo:

Proporcionar a los participantes un enlace para acceder a la tarjeta de bingo digital. Asegurarse de que todos los participantes tengan acceso a las herramientas y plataformas necesarias.

Instrucciones para los participantes:

Acceda a la tarjeta de bingo: abra el enlace provisto a la tarjeta de bingo digital mediante Google Sheets o Bingo Baker. Familiarícese con las afirmaciones de la tarjeta.

Marca las afirmaciones: lee las afirmaciones y marca las que se aplican a tus experiencias de enseñanza en línea. Utiliza las herramientas digitales disponibles para marcar las afirmaciones directamente en la tarjeta de bingo.

Reglas del juego de bingo: el objetivo es conseguir un "bingo" marcando cinco frases en fila horizontal, vertical o diagonal. Una vez que consigas un bingo, prepárate para compartir tus experiencias relacionadas con las frases marcadas.

Comparte tus experiencias: Durante la sesión de videoconferencia, los participantes que logren un bingo compartirán sus experiencias por turnos. Utiliza una plataforma como Zoom, Microsoft



Teams o Google Meet para la videoconferencia. Cuando sea tu turno, explica cómo las afirmaciones marcadas se aplican a tus experiencias de enseñanza. Interactúa con otros participantes haciendo preguntas y compartiendo ideas.

Ejemplo de tarjeta de bingo digital:

Los entrenadores pueden utilizar la siguiente plantilla para crear su tarjeta de Bingo:

Enseñó una clase con más de 50 estudiantes.	Tuvo problemas técnicos durante una sesión en vivo	Usé una pizarra virtual	Realizó un laboratorio virtual	Grabó un experimento de conferencia
Recibí comentarios de más de 20 estudiantes en una sesión.	Recibió a un orador invitado en una clase en línea	Se utilizaron salas de reuniones para debates grupales.	Asistí a una sesión de desarrollo profesional en línea.	Facilitó una sesión de preguntas y respuestas en vivo.
Implementó una clase invertida	Se utilizó la función de compartir pantalla durante una lección en línea	Subí una conferencia pregrabada	Creó un cuestionario en línea	Realizó una excursión virtual
Se proporcionaron sesiones de tutoría individuales en línea.	Se celebraron horas de oficina virtuales	Recibió comentarios positivos de los estudiantes.	Materiales de cursos compartidos a través del almacenamiento en la nube	Participó en una reunión virtual de profesores.
Ha utilizado Zoom para la enseñanza en línea.	Sabe cómo crear un cuestionario de Kahoot	Ha llevado a cabo un experimento de laboratorio virtual.	Colabora usando GoogleDrive	Utiliza grupos de WhatsApp para enseñar
Utiliza herramientas de realidad virtual	Participa en foros de profesores	Ha enseñado a estudiantes con necesidades especiales.	Ha utilizado Facebook para la educación	Ha sido mentor de otros profesores.

Ejemplo 2 de actividad para romper el hielo: conocerse mutuamente



Esta actividad para romper el hielo tiene como objetivo crear una forma divertida y atractiva para que los participantes se conozcan entre sí, compartan sus experiencias de enseñanza en línea y fomenten la relación, todo mientras se familiarizan con las herramientas digitales.

- **Ronda de introducción (10 minutos):** Preséntese: Cada participante tendrá un turno para compartir:
 - Sus nombres
 - Su experiencia docente (materias que enseñan, años de experiencia, etc.)
 - Una idea o lección clave que han aprendido de su experiencia con la enseñanza en línea

Fomentar la participación: Pida a los participantes que escuchen atentamente y tomen nota de los intereses comunes o experiencias únicas que compartan los demás. Esto puede ayudar a generar conexiones y establecer el tono para la colaboración.

- **Actividad: Conexiones virtuales (15 minutos):** Cree la cuadrícula de conexiones virtuales: use un tablero compartido de Kahoot o ClassDojo para crear una cuadrícula con afirmaciones relacionadas con experiencias de enseñanza en línea.

Ejemplos de declaraciones:

- *"Ha utilizado Zoom para la enseñanza en línea"*
- *"Ha llevado a cabo un experimento de laboratorio virtual"*
- *"Trabajo en grupo facilitado mediante Google Docs"*
- *"Creé un cuestionario en línea"*
- *"Recibió a un orador invitado en línea"*
- *"Se utilizaron salas de reuniones para debates"*
- *"Grabé una conferencia"*
- *"Tuve dificultades técnicas durante una clase"*

Compartir la red: proporcione a los participantes un enlace para acceder a la red digital.

- Acceder a la cuadrícula virtual: los participantes abren el enlace provisto al tablero de Kahoot o ClassDojo y se familiarizan con las declaraciones de la cuadrícula.
- Buscar conexiones: los participantes interactúan con sus compañeros para encontrar a aquellos que coinciden con los criterios de la cuadrícula. Cuando encuentran a un compañero que coincide con una afirmación, pueden marcar ese cuadrado y pedirle que comparta brevemente su experiencia. El objetivo es completar la mayor cantidad de cuadrados posible dentro del tiempo asignado.
- Comparte tus conexiones: después de la actividad, los participantes pueden compartir algunas de las experiencias interesantes que descubrieron, fomentando así una mayor discusión y conexiones.

- **Reflexión (5 minutos)**



- Discusión en grupo: facilite una discusión en grupo donde los participantes puedan discutir desafíos y experiencias comunes con las herramientas de enseñanza en línea.
- Compartir ideas: anime a los participantes a compartir cualquier idea o consejo interesante que hayan obtenido de la actividad.
- Resumir los puntos clave: resuma los puntos clave discutidos y destaque cualquier conclusión valiosa que pueda aplicarse a sus prácticas de enseñanza en línea.

Actividad 1- Introducción a diversos formatos y herramientas de intercambio de conocimientos y experiencias (50 minutos)

Esta sesión general está diseñada para presentar a los participantes las herramientas, formatos, principios, desafíos principales y oportunidades fundamentales asociados con el intercambio de conocimientos y experiencias. Mediante presentaciones en diapositivas y ejemplos de diversas herramientas y plataformas en línea, esta sesión brindará una descripción general completa de los diferentes métodos disponibles para un intercambio eficaz.

Los participantes participarán activamente en la creación y el uso de plataformas de redes sociales, grupos de WhatsApp o enlaces de Drive para compartir sus conocimientos y experiencias sobre las preguntas o los temas asignados. Se asignarán tareas colaborativas para que los participantes trabajen juntos utilizando estas herramientas, fomentando un sentido de comunidad y mejorando el proceso de intercambio.

El objetivo principal de esta sesión es facilitar el intercambio de conocimientos y experiencias entre profesores y alumnos, y entre profesores y alumnos. Al explorar y utilizar diversas herramientas digitales, los participantes aprenderán a comunicarse y colaborar de manera eficaz, enriqueciendo así la experiencia educativa de todos los involucrados.

Formatos para compartir conocimientos:

Entre docentes: Webinars, foros profesionales, proyectos colaborativos.

Entre estudiantes: proyectos grupales, actividades de revisión por pares, foros de discusión.

Entre profesores y estudiantes: sesiones interactivas, herramientas de retroalimentación, plataformas de mentoría.

MATERIALES DE LA ACTIVIDAD 1: formatos y herramientas para compartir conocimientos y experiencias (50 minutos)

- **Introducción y presentación de herramientas digitales disponibles (30 minutos):**



- Presentar diversas herramientas en línea, grupos o plataformas de redes sociales, herramientas de colaboración grupal en línea, foros de discusión o seminarios web, tutoría en línea y blogs.
 - **Zoom/Teams/Google Meet:** Se utiliza para alojar sesiones y salas de reuniones. Las funciones principales son aulas digitales, reuniones en línea, uso compartido de pantalla, grabación de sesiones en línea, encuestas, salas de reuniones y chat para la participación.
 - **Kahoot:** Se utiliza para la gamificación de un juego de bingo interactivo, exámenes rápidos, evaluación instantánea y/o competencia de aprendizaje entre estudiantes. Las características principales son exámenes, tablas de clasificación y comentarios en tiempo real.
 - **ClassDojo:** Se utiliza para crear cuadrículas colaborativas o competitivas. Las características principales son cuadrículas personalizables, seguimiento de comportamiento y uso compartido de momentos de aprendizaje divertidos.
 - **Canvas:** Un sistema integral de gestión de aprendizaje (LMS) para la gestión de cursos, la integración con recursos de aprendizaje y la impartición integral de cursos.
 - **Blackboard:** Un LMS completo con entrega de cursos avanzados y herramientas de evaluación integradas.
 - **Google Classroom:** Se integra perfectamente con Google Workspace, ofreciendo comentarios en tiempo real y una fácil gestión de los cursos.
 - **Edmodo:** Una plataforma de comunicación, colaboración y organización, diseñada específicamente para la educación superior.
 - **Moodle:** Un LMS personalizable con complementos e integraciones para una experiencia de aprendizaje personalizada.
 - **Turnitin:** Una herramienta para comprobar y calificar el plagio, garantizando la integridad académica.
 - **Slack:** Una herramienta de comunicación en equipo con salas de chat, mensajería directa y uso compartido de archivos.
 - **Trello:** Una herramienta de organización de proyectos que utiliza gestión de tareas basada en tarjetas y tableros personalizables.
 - **Coursera:** Ofrece cursos de las mejores universidades e instituciones, brindando programas de certificación y oportunidades de aprendizaje en línea.
 - **Quizlet:** Una herramienta de estudio con flashcards, juegos de aprendizaje y conjuntos de estudio para diversas materias.
 - **Padlet:** Un tablón de anuncios digital para colaborar y compartir ideas en tiempo real.
 - **Socrative:** Una herramienta para retroalimentación y evaluación en tiempo real a través de cuestionarios en vivo y calificación instantánea.
 - **Nearpod:** Una herramienta de impartición de lecciones interactivas con diapositivas interactivas, realidad virtual y respuestas en tiempo real.
 - **Evernote:** Una herramienta para tomar notas y organizar, y compartir archivos.



- **Grammarly:** Una herramienta de mejora de la escritura para revisión gramatical, sugerencias de estilo y detección de plagio.
- **Blooket:** Una herramienta de juego de aprendizaje interactivo con juegos personalizables y comentarios en tiempo real.
- **Prodigy:** Un juego de aprendizaje de matemáticas que ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades matemáticas a través de un juego atractivo.
- **WhatsApp:** Características: mensajería instantánea, chats grupales, llamadas de voz y video, uso compartido de archivos multimedia. Uso: comunicación rápida entre estudiantes y profesores, formación de grupos de estudio y uso compartido de actualizaciones y recursos de clase.
- **Facebook:** Características: Creación de grupos, organización de eventos, intercambio de archivos, transmisión en vivo. Uso: Creación de grupos de clase para debates, organización de eventos en línea y uso compartido de contenido y recursos educativos.
- **Instagram:** Características: compartir fotos y videos, historias, transmisión en vivo, mensajería. Uso: compartir contenido de aprendizaje visual, transmitir sesiones educativas en vivo e involucrar a los estudiantes a través de publicaciones e historias interactivas.
- Sistemas actuales de gestión de documentos (DMS) para compartir conocimientos y colaborar dentro de entornos de aprendizaje comunitarios para la co-creación, almacenamiento y edición de material educativo o de investigación.
 - **Google Drive:** Características: almacenamiento en la nube, uso compartido de archivos, colaboración en tiempo real, integración con Google Workspace (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones), control de versiones e integración completa con aplicaciones de terceros. Uso: ideal para proyectos colaborativos, documentos compartidos y administración de archivos en la nube.
 - **Microsoft SharePoint:** Características: Almacenamiento y gestión de documentos, creación de intranets y sitios de equipo, sólidas capacidades de búsqueda, control de versiones, automatización del flujo de trabajo e integración con Microsoft Office 365. Uso: Ideal para colaboración organizacional, flujos de trabajo de documentos y comunicación interna.
 - **Dropbox:** Características: almacenamiento en la nube, uso compartido de archivos, herramientas de colaboración, acceso sin conexión, sincronización inteligente, historial de versiones e integraciones con terceros. Uso: adecuado para almacenamiento de archivos, colaboración en equipo y uso compartido de archivos grandes.
 - **Box:** Características: uso compartido seguro de archivos, herramientas de colaboración, funciones de seguridad avanzadas, integración con aplicaciones empresariales, flujos de trabajo automatizados y control de versiones. Uso: ideal para uso compartido seguro de documentos, colaboración en equipo y gestión de documentos a nivel empresarial.



- **OneDrive para la Empresa:** Características: almacenamiento en la nube, colaboración en tiempo real con documentos, integración con Microsoft Office, uso compartido de archivos, control de versiones y acceso sin conexión. Uso: excelente para almacenamiento personal y en equipo, uso compartido de documentos y colaboración dentro del ecosistema de Microsoft.
- **M-Files:** Características: Gestión de documentos basada en metadatos, flujos de trabajo automatizados, control de versiones, compatibilidad con normativas, acceso móvil e integración con diversos sistemas empresariales. Uso: Adecuado para organizaciones que necesitan un control sólido de documentos y automatización del flujo de trabajo.
- **Evernote Business:** Características: Toma de notas, almacenamiento de documentos, colaboración en tiempo real, gestión de tareas, integración con otras aplicaciones y potentes funciones de búsqueda. Uso: Ideal para organizar notas, materiales de investigación y proyectos colaborativos.
- **Zoho docs:** Características: almacenamiento en la nube, edición de documentos en línea, uso compartido de archivos, herramientas de colaboración, control de versiones e integración con el conjunto de aplicaciones de Zoho. Uso: ideal para almacenamiento de documentos, colaboración en equipo y gestión de proyectos.
- **Confluence:** Características: colaboración en documentos, espacios de trabajo en equipo, creación de bases de conocimiento, integración con Jira, control de versiones de páginas y organización de contenido. Uso: perfecto para la colaboración en proyectos, el intercambio de conocimientos y la creación de un repositorio de información centralizado.
- **Nextcloud:** Características: almacenamiento en la nube autoalojado, uso compartido de archivos, colaboración en tiempo real, cifrado de extremo a extremo, control de versiones e integración con varias aplicaciones. Uso: ideal para organizaciones que desean controlar sus datos con capacidades de autoalojamiento.
- **Egnyte:** Características: uso compartido seguro de archivos, colaboración, funciones de seguridad avanzadas, integración con aplicaciones empresariales populares y gobernanza de datos. Uso: adecuado para el uso compartido seguro de documentos, la colaboración en equipo y las organizaciones centradas en el cumplimiento normativo.
- Presentar plataformas de simulación virtual, AR/VR, Metaverse, aplicaciones de simulación de laboratorio y otras herramientas para la demostración de trabajo práctico o de laboratorio en ciencias naturales y de la vida para compartir conocimientos.
 - **Sistema de Educación Virtual en Odontología para el Sistema de Formación y Evaluación Odontológica en Tiempo Real:** Características: Formación dental en tiempo real, simulaciones virtuales de procedimientos dentales, retroalimentación interactiva. Uso: Educación y formación dental, práctica y evaluación de procedimientos dentales en tiempo real.



- **LabXchange:**Características: Simulaciones de laboratorio virtuales, experimentos interactivos, rutas de aprendizaje personalizadas, uso compartido de recursos. Uso: Educación científica, práctica de laboratorio, aprendizaje colaborativo e investigación.
- **ReactorLab:**Características: Simulaciones interactivas de reactores químicos, control y análisis de operaciones de reactores, visualización de datos en tiempo real. Uso: Educación en ingeniería química, capacitación en diseño y operación de reactores.
- **LineRider:**Características: Simulación basada en la física, diseño y visualización de pistas, aprendizaje interactivo. Uso: Educación en física, comprensión conceptual del movimiento y las fuerzas, resolución creativa de problemas.
- **Zooniverse:**Características: Proyectos de ciencia ciudadana, análisis de datos del mundo real, oportunidades de investigación colaborativa. Uso: Biología, astronomía, educación en ciencias del clima, proyectos de investigación impulsados por la comunidad.
- **PraxiLabs:**Características: Laboratorios científicos virtuales, simulaciones interactivas, experimentos con gran cantidad de contenido multimedia, capacitación en seguridad. Uso: Educación en biología, química y física, experiencias de laboratorio a distancia.
- **LearnBrite:**Características: Entornos virtuales 3D, simulaciones interactivas, experiencias de aprendizaje gamificadas, colaboración en tiempo real. Uso: Aula virtual, formación corporativa, experiencias de aprendizaje inmersivas.
- **Science Interactive:**Características: Laboratorios científicos en línea, experimentos interactivos, contenido multimedia, disecciones virtuales. Uso: Educación científica, experiencias de laboratorio a distancia, aprendizaje mejorado mediante interactividad.
- **ClassVR:**Características: aprendizaje basado en realidad virtual, contenido educativo inmersivo, modelos 3D interactivos, planes de lecciones de realidad virtual. Uso: educación primaria y secundaria y superior, educación inmersiva en ciencias y geografía, excursiones virtuales.
- **Configuración del laboratorio de realidad aumentada y realidad virtual de HiDs:**Características: Equipos de laboratorio de realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV), simulaciones interactivas, visualización 3D. Uso: Educación científica, configuraciones de laboratorios virtuales, aprendizaje interactivo en entornos de RA/RV.
- **Plataformas de aprendizaje de Metaverso:** Características: Mundos virtuales, simulaciones 3D interactivas, entornos colaborativos, retroalimentación en tiempo real. Uso: Experiencias de aprendizaje integrales, colaboración remota, educación inmersiva en diversas disciplinas.

Discusión abierta entre los participantes (20 minutos): Si han utilizado alguna de las herramientas anteriores y si ya conocen otras plataformas de educación en línea,



simulación virtual y/o sistemas de gestión documental (SGD), guíe los debates con preguntas que estimulen el intercambio de experiencias entre los participantes.

- **¡Nota importante!** Al momento de la aplicación, es mejor verificar las herramientas digitales actuales/emergentes nuevas en el mercado para que la sesión sea válida y actualizada.

Sugerencia de ejercicio: Círculo de conexión

- Escenario de la vida real: La profesora Ayesha enseña química de primer año en línea. Utiliza Zoom para las clases y Google Drive para compartir recursos. Los estudiantes colaboran en proyectos utilizando Google Docs, pero algunos estudiantes enfrentan desafíos con la participación y la accesibilidad. Para abordar esto y fortalecer las conexiones entre los estudiantes, la profesora Ayesha decide implementar un ejercicio de "Círculo de conexión".
- Objetivo: Mejorar las habilidades de comunicación y colaboración entre los estudiantes, abordar los desafíos de accesibilidad y fomentar un sentido de comunidad.
- Duración: 30 minutos (se puede gritar según el tiempo disponible)
- Materiales necesarios:
 - Zoom u otra herramienta de videoconferencia con funcionalidad de sala para grupos pequeños
 - Google Drive y Google Docs
 - Pizarra virtual o documento compartido para intercambio de ideas (por ejemplo, Google Jamboard)
- Introducción: El facilitador presenta el propósito del ejercicio del Círculo de Conexión. Explica brevemente las actividades y los objetivos de la sesión.
- Identifica las herramientas: Escribe una herramienta o plataforma que hayas utilizado para la enseñanza en línea. Completa la siguiente tabla con sus detalles.

Nombre de la herramienta/plataforma	Propósito (por ejemplo, comunicación, colaboración, compromiso)	Fortalezas/Debilidades de la herramienta

- Mapeo de conexiones: dibuje un mapa de conexiones que muestre cómo interactúa su herramienta con otras. Use flechas para describir las relaciones (por ejemplo, "Zoom comparte notas a través de Google Drive").
- Debates en grupos pequeños: divida a los estudiantes en grupos pequeños mediante salas de Zoom. A cada grupo se le asigna un tema o desafío específico relacionado con la accesibilidad en el aprendizaje en línea.



- Colaboración en grupo: los grupos colaboran utilizando Google Docs y una pizarra virtual para generar ideas que permitan resolver los desafíos planteados, como diseñar una reacción química. Cada grupo designa a un portavoz para que comparta sus ideas con toda la clase.
- Debate en clase: los portavoces de cada grupo comparten sus hallazgos y las soluciones propuestas. Abra el debate y anime a los estudiantes a que aporten comentarios y sugerencias adicionales. Formule preguntas como: ¿Qué otras herramientas podría agregar para que el aprendizaje sea más accesible? ¿Cómo abordaría los problemas técnicos o los desafíos que presenta el uso de estas herramientas?
- Instrucciones para el facilitador:
 - Configurar salas para grupos pequeños: en Zoom, configure salas para grupos pequeños y asigne a los estudiantes a grupos. Asegúrese de que cada grupo tenga acceso a un documento de Google compartido y a una pizarra virtual (por ejemplo, Google Jamboard).
 - Prepare los temas de discusión: cree una lista de desafíos de accesibilidad y temas para que cada grupo discuta (por ejemplo, dificultad para usar Google Docs, falta de acceso a Internet, desafíos con los laboratorios virtuales).
 - Presentación: Salude a los estudiantes y explique el propósito del ejercicio del Círculo de conexión. Analice la importancia de abordar los desafíos de accesibilidad y fomentar una comunidad en línea solidaria.
 - Fomentar los debates en grupos pequeños: asignar a los alumnos a sus grupos pequeños. Instruir a cada grupo para que seleccione un portavoz. Proporcionar instrucciones claras sobre los temas que se van a debatir y las herramientas que deben utilizar para colaborar.
 - Activar la colaboración en grupo: supervisar las salas de trabajo para asegurarse de que los grupos estén bien encaminados y aborden sus temas. Ofrecer asistencia y orientación según sea necesario.
 - Fomente el debate en clase: reúna a todos los estudiantes en la sala principal de Zoom después de las sesiones grupales. Invite a los portavoces de cada grupo a compartir sus hallazgos y soluciones propuestas. Facilite un debate abierto, alentando la retroalimentación y las sugerencias adicionales de todos los estudiantes.
 - Conclusión: resuma los puntos clave discutidos y las soluciones propuestas. Agradezca a los estudiantes por su participación y enfatice la importancia de la colaboración y la comunicación continuas.

Actividad 2- Información teórica básica sobre algunas herramientas de gamificación y su aplicación (50 minutos)

Esta sesión presenta a los participantes los conceptos fundamentales de la gamificación y su aplicación en entornos educativos. Los participantes aprenderán sobre diversas herramientas de gamificación, sus características y cómo se pueden utilizar para mejorar la participación de los estudiantes y los resultados de aprendizaje. Se utilizarán diapositivas de presentación y



demostraciones interactivas de herramientas como Kahoot, Open edX, ClassDojo, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, TalentLMS y eThinkLMS. Los participantes también descargarán/abrirán estas herramientas en sus dispositivos, formarán equipos y aplicarán las herramientas a escenarios educativos específicos a través de ejercicios de juego de roles.

MATERIALES DE LA ACTIVIDAD 2: información sobre algunas herramientas de gamificación y su aplicación

- **Introducción a las herramientas de gamificación (10 minutos):** Familiarizar a los participantes con los conceptos básicos de gamificación y presentar diversas herramientas. Diapositivas de presentación que describan los principios de la gamificación en la educación. Descripción general de herramientas específicas (muchas de las cuales ya se presentaron en la Actividad 1 anterior). Debate abierto entre los participantes sobre si han utilizado alguna de las herramientas anteriores y si hay otras herramientas de gamificación con las que ya están familiarizados.
 - **Kahoot:** Características: Cuestionarios, tablas de clasificación, comentarios en tiempo real. Uso: Interactuar con los estudiantes con cuestionarios interactivos y hacer un seguimiento de su progreso mediante evaluaciones divertidas y gamificadas.
 - **Open edX:** Características: Cursos en línea, módulos de aprendizaje interactivos. Uso: Ofrecer cursos en línea completos con contenido interactivo para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.
 - **ClassDojo:** Características: cuadrículas colaborativas, seguimiento de comportamientos. Uso: facilita la gestión del aula y la participación de los estudiantes mediante actividades colaborativas y seguimiento de comportamientos.
 - **Curso online masivo en línea (MOOC)**(Cursos online masivos y abiertos): Características: Aprendizaje flexible y de amplio alcance. Uso: Ofrecer oportunidades de aprendizaje accesibles y flexibles a través de cursos online disponibles para una gran audiencia.
 - **DL2 Brightspace:** Características: Funciones LMS completas, rutas de aprendizaje personalizadas. Uso: Ofrece un sistema de gestión de aprendizaje completo con rutas de aprendizaje personalizadas para los estudiantes.
 - **Gogle Classroom:** Características: Gestión de tareas, retroalimentación en tiempo real. Uso: Organizar y gestionar tareas, proporcionar retroalimentación en tiempo real para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
 - **TalentLMS:** Características: Cursos personalizables, elementos de gamificación. Uso: Creación de experiencias de aprendizaje atractivas y personalizadas mediante cursos personalizables y funciones de gamificación.
 - **eThinkLMS:**Características: Sistema de gestión del aprendizaje sólido, amplias integraciones. Uso: Proporciona un sistema de gestión del aprendizaje sólido con amplias integraciones para mejorar la experiencia de aprendizaje.



- **Descargar/Abrir herramientas de gamificación (5 minutos):** Asegúrese de que todos los participantes tengan acceso a las herramientas necesarias. Guíe a los participantes en el proceso de descarga o apertura de cada herramienta en sus dispositivos. Brinde asistencia técnica según sea necesario para resolver cualquier problema de acceso.
- **Formación de equipos y distribución de escenarios (5 minutos):** Organice a los participantes en equipos y asígneles escenarios educativos para ejercicios de juego de roles. Divida a los participantes en equipos pequeños. Distribuya escenarios y roles específicos a cada equipo (por ejemplo, aplicar la gamificación en una clase de ciencias, crear lecciones de historia interactivas). Explique los objetivos y los resultados esperados de los ejercicios de juego de roles.
- **Aplicación de herramientas de gamificación por equipos (20 minutos):** Implemente herramientas de gamificación en los escenarios asignados y explore su aplicación práctica. Cada equipo colabora para aplicar las herramientas asignadas a su escenario. Fomente la creatividad y la experimentación con diferentes características de las herramientas. Los equipos documentan su proceso y se preparan para compartir sus conocimientos.
- **Discusión grupal y retroalimentación (10 minutos):** Compartir experiencias, analizar desafíos y brindar retroalimentación sobre el uso de herramientas de gamificación. Los equipos presentan sus hallazgos, destacando los éxitos y los desafíos que enfrentaron durante el proceso de aplicación. Facilitar un debate abierto, animando a los participantes a compartir ideas y hacer preguntas. Resume los puntos clave y proporciona recursos adicionales para un mayor aprendizaje.

Sugerencia de ejercicio: Desafío de plan de lección gamificado

- Escenario de la vida real: el profesor adjunto John, un profesor experimentado del departamento de historia, está haciendo la transición a la enseñanza en línea. Quiere que sus clases sean más atractivas para sus alumnos. Durante una sesión de desarrollo profesional, el profesor adjunto John conoció varias herramientas de gamificación como Kahoot, Open edX y ClassDojo. Su objetivo es utilizar estas herramientas para crear un plan de clase interactivo y atractivo para su próxima conferencia sobre la Segunda Guerra Mundial.
- Objetivo: Alentar a los participantes a aplicar herramientas de gamificación para diseñar un plan de lecciones interactivo que mejore la participación y el aprendizaje de los estudiantes.
- Duración: 30 minutos (se puede adaptar según el tiempo disponible)
- Materiales necesarios:
 - Computadoras o tabletas con acceso a Internet
 - Acceso a herramientas de gamificación (Kahoot, Open edX, ClassDojo)



- Diapositivas de presentación o folletos con información sobre herramientas de gamificación.
 - Pizarra virtual o documento compartido para intercambio de ideas (por ejemplo, Google Jamboard)
- Introducción: Breve descripción general del ejercicio y sus objetivos. Introducción al escenario real del profesor adjunto John y su objetivo de crear un plan de clase atractivo utilizando herramientas de gamificación.
- Formación de grupos y asignación de herramientas: Divida a los participantes en grupos pequeños. Asigne a cada grupo una de las herramientas de gamificación (por ejemplo, Kahoot, Open edX, ClassDojo). Brinde una breve descripción general de la herramienta asignada a cada grupo.
- Sesión de intercambio de ideas: los grupos intercambian ideas sobre cómo usar la herramienta de gamificación asignada para crear un plan de clase interactivo para la unidad sobre la Segunda Guerra Mundial. Usen la pizarra virtual o el documento compartido para anotar ideas y planificar la estructura de la clase.
- Desarrollo de un plan de clase: los grupos desarrollan un plan de clase detallado utilizando la herramienta de gamificación que se les asignó. Incorporan elementos interactivos como cuestionarios, tablas de clasificación, actividades colaborativas y comentarios en tiempo real. Documentan el plan de clase en un documento compartido, asegurándose de que incluya objetivos, actividades y métodos de evaluación claros.
- Presentación y comentarios: cada grupo presenta su plan de clase gamificado a toda la clase. El facilitador y los participantes brindan comentarios, resaltando las fortalezas y sugiriendo mejoras. Analice el impacto potencial del plan de clase gamificado en la participación de los estudiantes y los resultados de aprendizaje.
- Instrucciones para el facilitador:
 - Configurar herramientas: Asegúrese de que los participantes tengan acceso a las herramientas de gamificación necesarias (Kahoot, Open edX, ClassDojo). Prepare diapositivas o folletos de presentación con información sobre las funciones y aplicaciones de cada herramienta.
 - Cree salas para grupos pequeños: configure salas para grupos pequeños para el trabajo en grupo (si usa Zoom o una plataforma similar). Asigne participantes a grupos y asegúrese de que cada grupo tenga acceso a una pizarra virtual o un documento compartido para intercambiar ideas.
 - Presentación: Salude a los participantes y explique el propósito del desafío de planificación de lecciones gamificadas. Presente la situación real del profesor adjunto John y su objetivo de crear una planificación de lecciones interesante sobre la Segunda Guerra Mundial.
 - Formación de grupos y asignación de herramientas: divida a los participantes en grupos pequeños y asigne a cada grupo una herramienta de gamificación (Kahoot, Open edX, ClassDojo). Proporcione una breve descripción general de las características y aplicaciones de cada herramienta.



- Lluvia de ideas: Instruya a los grupos a que intercambien ideas sobre cómo usar la herramienta que se les asignó para crear un plan de clase interactivo. Fomente la creatividad y la colaboración durante el proceso de intercambio de ideas.
 - Elaborar planes de clase: supervisar a los grupos a medida que desarrollan sus planes de clase, ofreciendo orientación y apoyo según sea necesario. Asegurarse de que los grupos documenten sus planes de clase con claridad e incluyan elementos interactivos.
 - Presentación y retroalimentación: invite a cada grupo a presentar brevemente su plan de lección gamificado. Preste atención a los tiempos y sea justo con todos los grupos. Facilite un debate, brinde retroalimentación constructiva y aliente a los participantes a compartir ideas y sugerencias.
 - Conclusión: resuma los puntos clave analizados y las ideas innovadoras presentadas. Agradezca a los participantes por su compromiso y destaque la importancia de utilizar la gamificación para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.
- **¡Nota!** Se pueden aplicar ejercicios similares para diferentes asignaturas. Por ejemplo: diseñar una actividad gamificada para mejorar la participación de los estudiantes durante una clase de historia en línea para estudiantes de segundo año. Crear un sistema de recompensas para una clase de historia de segundo año utilizando una herramienta de seguimiento del comportamiento. Desarrollar un cuestionario interactivo para evaluar los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Actividad 3- Información teórica básica sobre algunas herramientas de creación de vídeos online y su aplicación.

(50 minutos)

En esta sesión, los participantes se adentrarán en el mundo de las herramientas de creación de vídeos en línea, adquiriendo conocimientos teóricos y experiencia práctica. La sesión comenzará con una introducción a los repositorios de vídeo abiertos (OVR) seleccionados y a una variedad de herramientas de desarrollo de vídeo de código abierto, como Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab y WebMO. Estas herramientas son fundamentales para crear vídeos educativos atractivos e interactivos, que pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje.

Los participantes descargarán y abrirán estas herramientas en sus computadoras individuales, lo que les permitirá realizar una exploración práctica. Luego formarán equipos y se les darán escenarios específicos en los que trabajar. Cada equipo aplicará las herramientas de creación de videos para crear contenido educativo basado en los escenarios que se les presenten. Este enfoque colaborativo garantiza que los participantes no solo aprendan sobre estas herramientas, sino que también comprendan sus aplicaciones prácticas en entornos de enseñanza de la vida real.



MATERIALES DE LA ACTIVIDAD 3: información sobre algunas herramientas para hacer videos en línea (50 minutos)

Introducción a los repositorios de videos abiertos seleccionados: explore los repositorios que ofrecen una amplia gama de videos educativos. Analice cómo se pueden utilizar estos repositorios para complementar los materiales didácticos.

Materiales necesarios:

- Computadoras o tabletas con acceso a Internet
- Acceso a herramientas de creación de videos en línea (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO)
- Diapositivas de presentación o folletos con información sobre herramientas para hacer videos.
- Pizarra virtual o documento compartido para intercambio de ideas (por ejemplo, Google Jamboard)

Introducción a las herramientas de desarrollo de vídeo de código abierto más comunes (10 minutos): Utilice diapositivas de presentación para presentar los recursos de video interactivos seleccionados (YouTube Edu, TED-Ed, Khan Academy, Coursera, OER Commons). Brinde una descripción general de las herramientas para crear videos (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO). Resalte las características y el uso de cada herramienta y repositorio. Analice cómo se pueden utilizar estas herramientas para mejorar el contenido educativo. Abra un debate entre los participantes sobre si han utilizado alguna de las herramientas anteriores y si hay otros recursos de video interactivos con los que ya están familiarizados.

- **Edpuzzle:** Características: Creación de videoconferencias interactivas (por ejemplo, para cursos de laboratorio de física) mediante la incorporación de preguntas y notas en los videos. Uso: mejora la participación y la comprensión de los estudiantes mediante contenido interactivo. Convierte la visualización pasiva de videos en una experiencia de aprendizaje activa.
- **VoiceThread:** Características: Creación de presentaciones multimedia y participación en debates asincrónicos. Uso: Facilitación del aprendizaje colaborativo y de debates en un entorno en línea. Utilícelo para debates grupales o sesiones de retroalimentación.
- **CourseLab:** Características: Herramienta de creación de contenido multimedia enriquecido sin necesidad de conocimientos de programación. Uso: desarrollo de cursos y materiales de formación en línea interactivos y atractivos. Diseño de contenido de cursos completos.
- **WebMO:** Características: Herramienta de visualización y modelado molecular, útil en la enseñanza de las ciencias. Uso: mejora de la enseñanza de las ciencias mediante simulaciones y visualizaciones moleculares interactivas. Demuestra conceptos complejos en STEM.



- **YouTube Educativo:**Características: Una plataforma dedicada a contenido educativo que incluye videos de educadores e instituciones de todo el mundo. Uso: acceso a una amplia biblioteca de videos educativos para diversas materias y niveles educativos.
- **TED-Ed:**Características: Vídeos educativos seleccionados con animaciones y lecciones interesantes. Uso: Mejorar la enseñanza con contenido educativo de alta calidad que invita a la reflexión.
- **Khan Academy :**Características: Biblioteca completa de videos instructivos que cubren una amplia gama de temas. Uso: Proporcionar recursos educativos gratuitos y accesibles para estudiantes y profesores.
- **Curso:**Características: Ofrece videoconferencias de las mejores universidades e instituciones. Uso: Acceso a contenido educativo de alta calidad para cursos en línea y desarrollo profesional.
- **Recursos Educativos Abiertos (REA) Commons:** Características:Biblioteca digital pública de recursos educativos abiertos, incluidos videos. Uso: Búsqueda y distribución de materiales educativos gratuitos y con licencia abierta.

Descargar/abrir estas herramientas en línea en computadoras individuales (5 minutos):Guía para descargar y configurar las herramientas. Asegúrese de que todos los participantes tengan acceso y estén listos para usar las herramientas. Brinde asistencia técnica según sea necesario para resolver cualquier problema de acceso.

Formación de equipos y distribución de escenarios (5 minutos):Organice a los participantes en equipos pequeños. Proporcione escenarios educativos específicos para que cada equipo los aborde utilizando las herramientas de creación de videos. Distribuya escenarios y roles específicos a cada equipo (por ejemplo, crear una lección en video sobre la fotosíntesis, demostrar un experimento de química).

Aplicación de herramientas de realización de vídeos por diferentes equipos a sus escenarios (20 minutos): Actividad práctica en la que los equipos crean videos educativos con las herramientas que se les asignaron. Cada equipo colabora para crear un video con las herramientas que se le asignaron. Fomente la creatividad y la colaboración para producir contenido educativo atractivo y eficaz. Supervise a los equipos y ofrezca orientación y apoyo según sea necesario. Asegúrese de que los equipos documenten su proceso y se preparen para compartir sus conocimientos.

Presentaciones grupales y retroalimentación (10 minutos): Cada equipo presenta su video a toda la clase. Facilite un debate y aliente a los participantes a brindar comentarios constructivos y compartir sus ideas. Resalte las fortalezas y las áreas de mejora en cada video. Resuma los puntos clave y proporcione recursos adicionales para un mayor aprendizaje.



Sugerencia de ejercicio: Creación de un vídeo educativo con herramientas de código abierto

- Escenario de la vida real: La profesora Dra. Sara, profesora de biología molecular en una universidad, quiere crear una lección en video interesante sobre las moléculas involucradas en la fotosíntesis para sus estudiantes. Durante una sesión de capacitación, conoció varias herramientas de desarrollo de videos de código abierto, como Edpuzzle, VoiceThread y CourseLab. La profesora Dra. Sara pretende utilizar estas herramientas para crear un video interactivo que ayude a sus estudiantes a comprender el proceso de la fotosíntesis de manera efectiva.
- Objetivo: Alentar a los participantes a aplicar herramientas de desarrollo de video de código abierto para diseñar una lección de video interactiva y educativa.
- Duración: 20 minutos (se puede adaptar según el tiempo disponible)
- Materiales necesarios:
 - Computadoras o tabletas con acceso a Internet
 - Acceso a herramientas de desarrollo de video de código abierto (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO)
 - Diapositivas de presentación o folletos con información sobre herramientas para hacer videos.
 - Pizarra virtual o documento compartido para intercambio de ideas (por ejemplo, Google Jamboard)
- Aplicación de herramientas de creación de videos por parte de los equipos: cada equipo colabora para crear un video utilizando las herramientas que se le asignaron. Fomente la creatividad y el uso de funciones interactivas (por ejemplo, incorporar preguntas en Edpuzzle, crear presentaciones multimedia en VoiceThread). Supervise a los equipos y ofrezca orientación y apoyo según sea necesario. Asegúrese de que los equipos documenten su proceso y se preparen para compartir sus ideas.
- Presentación y comentarios: cada equipo presenta su video a toda la clase. Facilite un debate y aliente a los participantes a brindar comentarios constructivos y compartir ideas. Resalte las fortalezas y las áreas de mejora en cada video. Resuma los puntos clave y proporcione recursos adicionales para un mayor aprendizaje.
- Instrucciones para el facilitador:
 - Configurar herramientas: Asegúrese de que los participantes tengan acceso a las herramientas necesarias para crear videos (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO). Prepare diapositivas o folletos para presentaciones con información sobre las funciones y aplicaciones de cada herramienta.
 - Cree salas para grupos pequeños: configure salas para grupos pequeños para el trabajo en grupo (si usa Zoom o una plataforma similar). Asigne participantes a grupos y asegúrese de que cada grupo tenga acceso a una pizarra virtual o un documento compartido para intercambiar ideas.



- Presentación: salude a los participantes y explique el propósito de la sesión. Presente los OVR y las herramientas de creación de videos seleccionados, destacando sus características y usos.
 - Descarga y apertura de herramientas: guíe a los participantes en el proceso de descarga o apertura de las herramientas. Brinde asistencia técnica según sea necesario para resolver cualquier problema de acceso.
 - Formación de grupos y asignación de herramientas: Divida a los participantes en equipos pequeños y asigne a cada equipo un escenario educativo específico. Asegúrese de que cada equipo comprenda sus objetivos y las herramientas que utilizará.
 - Aplicación de herramientas: Supervisar a los equipos mientras trabajan en la creación de sus videos, ofreciendo orientación y apoyo según sea necesario. Fomentar la creatividad y el uso de funciones interactivas en las herramientas.
 - Presentación y comentarios: invite a cada equipo a presentar su video a la clase. Facilite un debate, brinde comentarios constructivos y aliente a los participantes a compartir ideas y sugerencias.
 - Conclusión: resuma los puntos clave analizados y las ideas innovadoras presentadas. Agradezca a los participantes por su participación y destaque la importancia de utilizar herramientas de creación de videos para mejorar el contenido educativo.
- **¡Nota!** Se pueden aplicar ejercicios similares en diferentes situaciones. Por ejemplo: crear un video interactivo para explicar el sistema solar a estudiantes que no se especialicen en física. Diseñar un debate en video para que los estudiantes de ingeniería adquieran habilidades de comunicación y presentación eficaces. Desarrollar una lección multimedia para enseñar los conceptos básicos de codificación a los estudiantes de química.

Actividad 4- Información teórica básica sobre algunas herramientas de e-evaluación y su aplicación **(30 minutos)**

En esta sesión, los participantes conocerán una variedad de herramientas de evaluación electrónica que se pueden utilizar para crear evaluaciones atractivas e interactivas para los estudiantes. Los participantes aprenderán sobre herramientas como Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ y BuzzMath. Estas herramientas están diseñadas para facilitar los cuestionarios en línea, las salas de discusión o chat y otras formas de evaluación, mejorando tanto las evaluaciones formativas como las sumativas en entornos educativos.

Los participantes descargarán y abrirán estas herramientas en sus computadoras individuales para explorar sus características y funcionalidades. Se formarán equipos y se les darán escenarios específicos para aplicar estas herramientas de evaluación, lo que permitirá la experiencia práctica y el aprendizaje colaborativo. Esta sesión tiene como objetivo dotar a los participantes de los conocimientos y las habilidades para utilizar de manera eficaz las herramientas de evaluación



electrónica en sus prácticas docentes, mejorando la participación de los estudiantes y los resultados de aprendizaje.

MATERIALES PARA LA ACTIVIDAD 4: información sobre algunas herramientas de evaluación electrónica

- Duración: 30 minutos
- Materiales necesarios:
 - Computadoras o tabletas con acceso a Internet
 - Acceso a herramientas de evaluación electrónica (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid)
 - Diapositivas de presentación o folletos con información sobre herramientas de evaluación electrónica
 - Pizarra virtual o documento compartido para intercambio de ideas (por ejemplo, Google Jamboard)
- **Introducción a las herramientas de evaluación electrónica (6 minutos):** Introducción a las principales herramientas de evaluación interactiva disponibles en línea que permiten al usuario preparar cuestionarios en línea, salas de discusión o chat y otras evaluaciones. Utilice diapositivas de presentación para presentar las herramientas: Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid. Resalte las características y el uso de cada herramienta. Analice cómo se pueden utilizar estas herramientas para crear evaluaciones interactivas y efectivas. Abra un debate entre los participantes si han utilizado alguna de las herramientas anteriores y si hay otras herramientas de evaluación interactiva con las que ya están familiarizados.
 - **Quizziz:** Características: Herramienta de evaluación gamificada para crear cuestionarios interactivos con comentarios en tiempo real y tablas de clasificación. Uso: Involucre a los estudiantes con cuestionarios divertidos y haga un seguimiento de su progreso. Involucre a los estudiantes con cuestionarios que incluyen elementos visuales y de audio.
 - **Menti:** Características: Herramienta de presentación interactiva para encuestas en vivo, cuestionarios y sesiones de preguntas y respuestas. Uso: Mejora la participación de los estudiantes y la recopilación de comentarios instantáneos durante las lecciones. Utilícela para realizar comprobaciones rápidas de conocimientos o generar propuestas de debate.
 - **PearDeck:** Características: Se integra con el software de presentación para crear diapositivas y evaluaciones interactivas. Uso: Hacer que las lecciones sean más interactivas y evaluar la comprensión de los estudiantes en tiempo real. Evalúe la comprensión durante las lecciones con actividades en línea.



- **WebCT:** Características: Plataforma de aprendizaje y evaluación en línea que ofrece herramientas para realizar exámenes, debates y gestión de calificaciones. Uso: Gestión integral del aprendizaje y la evaluación para educadores. Utilícela para evaluaciones formales de cursos o debates asincrónicos.
 - **Preguntas de opción múltiple sobre biología molecular MCQ:** Características: Herramienta especializada para crear y administrar preguntas de opción múltiple en biología molecular. Uso: Evaluación del conocimiento de los estudiantes en biología molecular con preguntas específicas. Utilícela para pruebas basadas en la ciencia y autoevaluación.
 - **BuzzMath:** Características: Plataforma matemática interactiva que brinda retroalimentación inmediata y seguimiento del progreso. Uso: Ayuda a los estudiantes a practicar habilidades matemáticas y a los maestros a monitorear el progreso. Utilícelo para practicar habilidades matemáticas y hacer un seguimiento del progreso.
 - **Formularios de Google:** Características: Herramienta fácil de usar para crear formularios, cuestionarios y encuestas. Uso: Realizar evaluaciones rápidas y recopilar comentarios de los estudiantes.
 - **Kahoot!** Características: Generador de juegos de preguntas y respuestas en línea con comentarios e informes en tiempo real. Uso: Hacer que las evaluaciones sean divertidas y atractivas con cuestionarios similares a juegos.
 - **CommonLit:** Características: Biblioteca de pasajes de lectura con cuestionarios integrados para la comprensión lectora. Uso: Evaluación de la comprensión lectora de los estudiantes con preguntas guiadas y cuestionarios.
 - **Flipgrid:** Características: Plataforma de debates en video para generar debates en clase sobre temas, videos o enlaces. Uso: Fomentar la participación y el debate de los estudiantes mediante respuestas en video.
- **Descargar/Abrir herramientas de evaluación electrónica (4 minutos):** Guíe a los participantes a través del proceso de descarga o apertura de cada herramienta en sus dispositivos. Brinde asistencia técnica según sea necesario para resolver cualquier problema de acceso.
 - **Formación de equipos y distribución de escenarios (5 minutos):** Organice a los participantes en equipos y asígneles escenarios educativos. Distribuya escenarios y roles específicos a cada equipo (por ejemplo, crear un cuestionario para una lección de historia, diseñar una evaluación de matemáticas con BuzzMath). Explique los objetivos y los resultados esperados de la actividad. Asegúrese de que cada equipo comprenda el escenario asignado y las herramientas que utilizará.
 - **Aplicación de herramientas de evaluación electrónica por equipos (10 minutos):** Cada equipo colabora para crear una evaluación utilizando las herramientas que se le asignaron. Fomente la creatividad y el uso de funciones interactivas (por ejemplo, encuestas en vivo en Menti, diapositivas interactivas en PearDeck). Supervise a los



equipos y ofrezca orientación y apoyo según sea necesario. Asegúrese de que los equipos documenten su proceso y se preparen para compartir sus conocimientos.

- **Presentaciones grupales y retroalimentación (5 minutos):** Cada equipo presenta su evaluación a toda la clase. Facilite un debate y anime a los participantes a ofrecer comentarios constructivos y compartir sus ideas. Resalte las fortalezas y las áreas de mejora en cada evaluación. Resuma los puntos clave y proporcione recursos adicionales para seguir aprendiendo.
- Instrucciones para el facilitador:
 - Configurar herramientas: Asegúrese de que los participantes tengan acceso a las herramientas de evaluación electrónica necesarias (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot!, CommonLit, Flipgrid). Prepare diapositivas o folletos con información sobre las características y aplicaciones de cada herramienta.
 - Cree salas para grupos pequeños: configure salas para grupos pequeños para el trabajo en grupo (si usa Zoom o una plataforma similar). Asigne participantes a grupos y asegúrese de que cada grupo tenga acceso a una pizarra virtual o un documento compartido para intercambiar ideas.
 - Presentación: Salude a los participantes y explique el propósito de la sesión. Presente las herramientas de evaluación electrónica, destacando sus características y usos.
 - Descarga y apertura de herramientas: guíe a los participantes en el proceso de descarga o apertura de las herramientas. Brinde asistencia técnica según sea necesario para resolver cualquier problema de acceso.
 - Formación de grupos y asignación de herramientas: Divida a los participantes en equipos pequeños y asigne a cada equipo un escenario educativo específico. Asegúrese de que cada equipo comprenda sus objetivos y las herramientas que utilizará.
 - Aplicación de herramientas: Supervisar a los equipos mientras trabajan en la creación de sus evaluaciones, ofreciendo orientación y apoyo según sea necesario. Fomentar la creatividad y el uso de funciones interactivas en las herramientas.
 - Presentación y retroalimentación: invite a cada equipo a presentar su evaluación a la clase. Facilite un debate, brinde retroalimentación constructiva y aliente a los participantes a compartir ideas y sugerencias.
 - Conclusión: resuma los puntos clave analizados y las ideas innovadoras presentadas. Agradezca a los participantes por su participación y destaque la importancia de utilizar herramientas de evaluación electrónica para mejorar el contenido educativo.

Sugerencia de ejercicio: Nube de palabras: comprensión de las perspectivas de los estudiantes sobre las herramientas de evaluación electrónica.



- Escenario de la vida real: La profesora Olivia, profesora de psicología universitaria, quiere recopilar las perspectivas de sus estudiantes sobre las herramientas de evaluación electrónica que han estado usando durante el semestre. Decide realizar una actividad de nube de palabras en Menti.com para visualizar las palabras y frases más comunes que sus estudiantes asocian con estas herramientas. Este ejercicio la ayudará a comprender el impacto de las herramientas en la participación y el aprendizaje de los estudiantes, así como a identificar áreas de mejora.
- Duración: 15 minutos (se puede adaptar según el tiempo disponible)
- Materiales necesarios:
 - Computadoras o tabletas con acceso a Internet
 - Acceso a Menti.com
 - Diapositivas de presentación o folletos con información sobre herramientas de evaluación electrónica
 - Pizarra virtual o documento compartido para intercambio de ideas (por ejemplo, Google Jamboard)
- Actividad de nube de palabras en Menti.com: Asegúrese de que los participantes tengan acceso a menti.com y/o a otras herramientas de evaluación electrónica (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid). Prepare diapositivas o folletos con información sobre las características y aplicaciones de cada herramienta.
- Presentaciones y comentarios grupales: cada equipo presenta su nube de palabras a toda la clase. Facilite un debate y aliente a los participantes a brindar comentarios constructivos y compartir ideas.

¡Nota! Se pueden aplicar ejercicios similares en diferentes situaciones. Por ejemplo: crear una evaluación para una clase de matemáticas para estudiantes de negocios que se centre en las probabilidades. Diseñar un cuestionario de biología para estudiantes universitarios sobre genética molecular. Desarrollar una evaluación formativa para una clase de literatura inglesa para analizar el análisis de personajes.

Actividad 5 - Foro de discusión en línea para retroalimentación y evaluación (30 minutos)

Esta sesión está diseñada para presentar a los participantes el uso de foros de discusión en línea para la retroalimentación y la evaluación. Los participantes aprenderán a utilizar eficazmente los foros de discusión como plataforma para recopilar retroalimentación, facilitar evaluaciones y fomentar conversaciones significativas. Al aprovechar los foros en línea, los educadores pueden crear un entorno colaborativo donde los estudiantes pueden compartir sus ideas, discutir diversos temas y brindar retroalimentación constructiva.

Se guiará a los participantes en el proceso de creación y uso de foros de debate en diversas plataformas. Luego formarán equipos y se les presentarán situaciones específicas para aplicar estos foros en contextos educativos de la vida real. Esta experiencia práctica ayudará a los



participantes a comprender las aplicaciones prácticas de los foros de debate en línea y cómo se pueden utilizar para mejorar la participación de los estudiantes y los resultados de aprendizaje.

MATERIALES PARA LA ACTIVIDAD 5 – Foros de discusión en línea

- **Introducción a los foros de discusión en línea (8 minutos):** Explore las características y los beneficios de utilizar foros de discusión en línea con fines educativos. Analice cómo se pueden utilizar los foros para facilitar la retroalimentación, las evaluaciones y los debates colaborativos.
- **Descarga/Apertura de plataformas de foros (5 minutos):** Guía paso a paso sobre cómo acceder y configurar foros de debate en varias plataformas. Asegúrese de que todos los participantes tengan acceso y estén listos para usar los foros.
- **Formación de equipos y distribución de escenarios (5 minutos):** Organice a los participantes en equipos pequeños. Proporcione situaciones específicas para que cada equipo las aborde mediante foros de discusión.
- **Evaluación y Discusiones: Aplicación de Foros de Discusión por Diferentes Equipos a sus Escenarios (12 minutos):** Actividad práctica en la que los equipos utilizan los foros que se les han asignado para facilitar la retroalimentación y las evaluaciones en función de sus escenarios. Fomenta la creatividad y la colaboración para maximizar la eficacia de los foros.

Sugerencia de ejercicio: Cuestionario de evaluación del módulo a través de una actividad de foro en línea

- **Objetivo:** Recopilar comentarios detallados de los participantes sobre sus experiencias utilizando diversas herramientas digitales y métodos colaborativos a través de un cuestionario de evaluación del módulo publicado en un foro de discusión en línea.
- **Preparación:** Asegúrese de que todos los participantes tengan acceso al foro de discusión en línea (por ejemplo, Blackboard, Canvas, Moodle). Prepare el cuestionario de evaluación del módulo con preguntas relevantes.
- **Explique brevemente el propósito del ejercicio y la importancia de brindar comentarios honestos y constructivos.** Presente la plataforma del foro de discusión en línea y proporcione instrucciones sobre cómo acceder a ella y utilizarla.
- **Acceso al foro:** guíe a los participantes a través del proceso de acceso al foro de discusión en sus dispositivos. Brinde asistencia técnica según sea necesario para resolver cualquier problema de acceso.
- **Publicación del cuestionario:** publique el cuestionario de evaluación del módulo en el foro de discusión. Asegúrese de que el cuestionario incluya preguntas claras y concisas. Puede utilizar el cuestionario de evaluación del módulo (ya incluido en las páginas anteriores) o desarrollar más sus propios cuestionarios específicos.
- **Debate y retroalimentación:** anime a los participantes a responder al cuestionario en el foro. Supervise el debate y ofrezca orientación y apoyo según sea necesario. Anime a los participantes a proporcionar respuestas detalladas y bien pensadas.



- Resumen y reflexión: una vez que los participantes hayan completado el cuestionario, resume los puntos clave analizados y los conocimientos adquiridos. Organice un breve debate en clase sobre los comentarios generales y los temas comunes o áreas de mejora identificadas.
- Haga preguntas de seguimiento para la discusión como:
 - ¿Cómo se pueden abordar posibles problemas de accesibilidad con estas herramientas?
 - ¿Qué características adicionales podrían mejorar la participación de los estudiantes en las evaluaciones?
 - ¿Cómo puedes integrar los resultados de la evaluación electrónica en tus planes de enseñanza?

Evaluación del módulo:

(a) Para la autoevaluación y reflexión de los participantes sobre la adquisición general de habilidades y la motivación relacionada con el intercambio de conocimientos y experiencias, El formador propondrá cinco preguntas de autoevaluación cerradas que permitirán a los participantes evaluar su comprensión y confianza en la aplicación de los conceptos y estrategias discutidos en el curso.

1 = Totalmente en desacuerdo

2 = No estoy de acuerdo

3 = Neutro

4 = De acuerdo

5 = Estoy totalmente de acuerdo

Preguntas de autoevaluación

1. Me siento seguro al utilizar herramientas y técnicas en línea para intercambiar experiencias con mis estudiantes y compañeros docentes.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

2. Me siento seguro al utilizar herramientas y técnicas en línea para facilitar el intercambio de conocimientos y experiencias entre mis estudiantes.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

3. Sé cómo obtener retroalimentación en tiempo real de los estudiantes y utilizarla para ajustar el intercambio de conocimientos en mi clase en línea.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

4. Puedo motivar a mis estudiantes a compartir sus conocimientos y experiencias con sus compañeros durante el aprendizaje en línea.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)



5. Puedo motivar a mis compañeros docentes a compartir sus conocimientos y experiencias durante la enseñanza en línea con otros compañeros.

- (Escala: 1 – Totalmente en desacuerdo a 5 – Totalmente de acuerdo)

Estas preguntas de autoevaluación ayudarán a los participantes a reflexionar sobre su aprendizaje e identificar áreas en las que podrían necesitar más desarrollo o apoyo. Además, el capacitador puede utilizar los resultados agregados para evaluar el impacto general del módulo y ajustar las sesiones de capacitación futuras si es necesario. Al utilizar foros de discusión en línea para la evaluación, los capacitadores también pueden recopilar resultados agregados para evaluar el impacto general del módulo y realizar los ajustes necesarios para las sesiones de capacitación futuras. Este enfoque no solo garantiza la mejora continua, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje colaborativo y de apoyo donde la retroalimentación se comparte y se utiliza activamente.

(b) Para la evaluación de los temas clave aprendidos por los participantes, El formador propondrá cinco preguntas de evaluación abiertas que permitirán al docente evaluar la comprensión de los participantes de los conceptos y herramientas claves discutidos en el curso.

Preguntas de evaluación del módulo

1. Nombra 3 herramientas digitales interactivas en línea que se puedan utilizar para involucrar a los estudiantes y motivarlos a compartir sus experiencias:

i) ii) iii)

2. Nombra 3 estrategias para motivar a los estudiantes

i) ii) iii)

3. Después de participar en las tareas colaborativas durante esta sesión, ¿qué tan bien comprende los principios y desafíos del uso de plataformas de redes sociales, grupos de WhatsApp o sistemas de gestión de documentos para compartir conocimientos?

(Escala: 1 - Nada bien a 5 - Muy bien)

4. ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación presentadas en esta sesión se puede utilizar para crear cuestionarios interactivos e involucrar a los estudiantes en un entorno de aprendizaje en línea?

A) Kahoot

B) Google Classroom

C) eThinkLMS

D) Todas las anteriores

5. ¿Cuál es el principal beneficio de utilizar ejercicios de juego de roles con herramientas de gamificación en un entorno educativo?

A) Aumentan el compromiso y la participación de los estudiantes.

B) Reducen la necesidad de recursos en línea.

C) Simplifican el proceso de calificación.

D) Eliminan la necesidad de intervención del profesorado.



6. ¿Cuál de las siguientes características NO se encuentra comúnmente en herramientas de desarrollo de video de código abierto como Edpuzzle, VoiceThread o CourseLab?

- A) Cuestionarios y evaluaciones interactivas
- B) Capacidades avanzadas de edición de vídeo
- C) Colaboración en tiempo real en proyectos de vídeo
- D) Traducción automática y doblaje de vídeos

7. En el contexto de las herramientas de creación de videos en línea, ¿qué escenario demuestra mejor el uso efectivo de VoiceThread para fines educativos?

- A) Creación de un montaje de vídeo silencioso de una serie de conferencias
- B) Uso de VoiceThread para generar subtítulos y leyendas automáticas para vídeos instructivos
- C) Utilizar VoiceThread para aplicar efectos 3D y animaciones complejas al contenido educativo
- D) Usar VoiceThread para agregar comentarios de audio y facilitar discusiones asincrónicas en una presentación de video

8. ¿Cuál de las siguientes herramientas de evaluación electrónica permite a los usuarios preparar cuestionarios interactivos y es conocida por sus funciones tipo juego para involucrar a los estudiantes?

- A) Quizziz
- B) WebCT
- C) BuzzMath
- D) Cubierta de pera

9. ¿Cuál es un beneficio común de utilizar herramientas de evaluación electrónica como Menti y PearDeck en un entorno educativo?

- A) Califican automáticamente todo tipo de tareas de los estudiantes.
- B) Facilitan la retroalimentación y la interacción en tiempo real durante las lecciones.
- C) Sustituyen la necesidad de la enseñanza tradicional en el aula.
- D) Garantizan la total privacidad de los datos sin necesidad de conexión a Internet.

10. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el objetivo principal de integrar herramientas en línea y métodos colaborativos en la educación superior?

- A) Reducir la carga de trabajo de los docentes automatizando todas las tareas docentes
- B) Eliminar por completo la necesidad de interacciones cara a cara
- C) Mejorar la participación, la interacción y el intercambio de conocimientos entre estudiantes y profesores.
- D) Garantizar que todos los estudiantes alcancen el mismo nivel de rendimiento académico.

Resultados correctos:

4D, 4A, 6.D, 7.D, 8.A, 9.B, 10.C

Referencias:



Abumandour ET (2022). Aplicación del sistema de aprendizaje a distancia a la formación en ingeniería: desafíos y obstáculos. *J Res Innov Teach Learn* 15(2): 150-169.

Brauwer J, Jansen E (2019). Más allá de las calificaciones: desarrollar el intercambio de conocimientos en comunidades de aprendizaje como un atributo de los graduados. *Higher Ed Res Dev* 38(2): 219-234.

CohenMiller AS, Miller MV (2019). Recursos para la enseñanza en línea en ciencias sociales y naturales: una búsqueda y clasificación en múltiples etapas de repositorios de video abiertos. *Enseñanza universitaria* 1-7; doi:10.1080/87567555.2019.1650704.

Dabija CD, Bratianu C, Dominici G, Vatamanescu EM (2024). Revelando el aprendizaje a distancia y el intercambio de conocimientos durante la pandemia: desde la percepción de las habilidades de los expertos hasta la satisfacción de los estudiantes. *Technol Soc* 77: 102538.

Erdogmus C, Cakir R, Korkmaz O (2022). Comportamientos de intercambio de conocimientos de los estudiantes y sentido de comunidad de aprendizaje en línea en entornos de aprendizaje en línea. *Part Educ Res* 9(3): 46-60.

Fu Y, Chu F, Lu X, Wang C, Xiao N, Jiang J, Zheng J, Jiang H (2024): Evaluación y valoración de la educación en línea y la tecnología de simulación virtual en la educación dental: una encuesta transversal. *BMC Medic Edu* 24: 191

Gerbin A, Drnovsek M (2020). Restricciones en el intercambio de conocimientos en las ciencias de la vida: factores personales y específicos del contexto en la transferencia de conocimientos entre la academia y la industria. *J Know Mngmt*, 24(7), 1533–1557. doi:10.1108/jkm-11-2019-0651.

Heil J, Ifenthaler D (2023). Evaluación en línea en la educación superior: una revisión sistemática. *Online Learning* 27(1): 187-218.

Huang X, Li H, Huang L, Jiang T (2023). Investigación sobre el desarrollo y la innovación de la educación en línea basada en una comunidad de intercambio de conocimientos digitales. *BMC Psychol* 11: 295.

Jurane-Bremene A (2023). Evaluación digital en educación enriquecida con tecnología: revisión temática. *Educ Sci* 13: 522.

Kossybayeva U, Shaldykova B, Akhmanova D, Kulanina S (2022). Mejorar la enseñanza en diferentes disciplinas de ciencias naturales y matemáticas con tecnologías innovadoras. *Educ Inf Tech* 27: 7869-7891.



de Melo-Minardi RC, de Melo EC, Bastos LL (2022). OnlineBioinfo: Aprovechar la enseñanza de habilidades de programación a estudiantes de ciencias biológicas a través de la analítica del aprendizaje. *Front Ed* 7: 727019.

Mushtaha E, Dabous SA, Alsyoud I, Ahmed A, Abdraboh NR (2022). Los desafíos y las oportunidades del aprendizaje y la enseñanza en línea en las escuelas de ingeniería y teóricas durante la pandemia. *Aim Shams Eng J* 13: 101770.

Ramadani A, Zhaferi B (2020). Experiencias de los docentes con la enseñanza en línea utilizando la plataforma Zoom con profesores de inglés como lengua extranjera en escuelas secundarias en Kumanova SEEU *Rev* 15(1): 142.

Ramaila S, Molwele AJ (2022). El papel de la integración de la tecnología en el desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias de la vida. *Int J Higher Ed* 11(5): 9-17.

Sat M, Ilhan F, Yukselturk E (2022). Herramientas web como rompehielos a distancias en la educación en línea. *J Educ Tech Online Learn* 5(3): 721-737.

Souto Romero M, Arias-Oliva M, Lima Rua O, Pérez-Portabella A (2024). Evaluación en línea en la educación superior durante la crisis del COVID-19. *J Manag Bus Edu* 7(2): 207-219.

Zadeh MM, Prendergast LJ, Tew JD, Beneroso-Vallejo D (2024). Conceptualización de las percepciones de los estudiantes de ingeniería sobre el aprendizaje en línea sincrónico y asincrónico. *Eur J Eng Ed* 49(1): 94-112.

Zaidi SSB, Adnan U, Lewis KO, Fatima SS (2024). Educación médica básica impulsada por el metaverso: cerrando las brechas para los países de ingresos medianos bajos. *Annals Med* 56(1): 2356637.

Zamiri M, Esmaeili A (2024). Métodos y tecnologías para apoyar el intercambio de conocimientos en comunidades de aprendizaje. *Admin Sci* 14: 17.



Co-funded by
the European Union

