

Proyecto OnlineHE

Herramientas prácticas para integrar eLearning en los planes de estudios de la enseñanza superior

Desarrollar la capacidad del personal docente, los académicos y los diseñadores de aprendizaje de la ES para integrar el aprendizaje electrónico en sus programas educativos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Número de proyecto: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Módulo 2: Métodos y enfoques pedagógicos

Resumen del módulo

El módulo 2 ofrece ejemplos de métodos y estrategias de enseñanza apropiados que puede seguir para organizar y diseñar sus lecciones de eLearning.

- Determinar los métodos pedagógicos adecuados para eLearning
- Comprender la importancia de los métodos y enfoques pedagógicos específicos (+TPACK) para el eLearning
- Identificar metodologías y didácticas de aprendizaje
- Seleccionar los métodos y enfoques pedagógicos adecuados en función de los objetivos de aprendizaje de una sección de eLearning.
- Organizar una sesión de enseñanza eLearning basada en métodos y enfoques pedagógicos específicos.
- Crear clases de eLearning para la ES basadas en métodos y enfoques pedagógicos específicos
- Diseñar un plan de clase para eLearning - nivel de enseñanza superior

Módulo 2: Métodos y enfoques pedagógicos

Resumen de unidades

- Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción
- Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Visión general

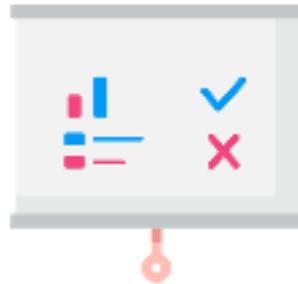
En esta unidad, aprenderá más sobre los métodos de enseñanza y los enfoques que puede seguir cuando enseña en línea. En cada caso, hay una breve descripción del método de enseñanza, herramientas tecnológicas útiles, ejemplos de actividades basadas en el método, consejos sobre cómo aplicarlos eficazmente y recursos de lectura adicionales.

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Instrucción directa

La **instrucción directa** es un enfoque más tradicional que resulta estupendo para enseñar procedimientos y "transferir" información a los alumnos. En concreto, utilizamos la instrucción y el modelado para explicar conceptos, presentar procesos complejos (importante para las asignaturas orientadas a la práctica) y mostrar a los alumnos cómo hacer algo: cómo navegar, aplicar estrategias, utilizar herramientas y metodologías.

Algunos ejemplos de instrucción directa son las **clases magistrales**, las **presentaciones interactivas** y el **aprendizaje basado en vídeo**.



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Instrucción directa

Las conferencias son la forma más frecuente de proporcionar a los alumnos conocimientos (teóricos) e información sobre un tema. Son síncronas (por ejemplo, conferencias web), pero también puede grabarlas y ofrecerlas como vídeo asíncrono para que los alumnos las vean de forma asíncrona. Para hacerlas más interactivas, puede complementar las conferencias con preguntas (cerradas o abiertas), debates y discusiones.

Herramientas: conferencia web (por ejemplo, [Webex](#), [Zoom](#)), lienzo de pizarra (por ejemplo, [Jamboard](#), [Mural](#)), grabador de vídeo (por ejemplo, [Panopto](#)).

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Instrucción directa

Las presentaciones (interactivas) pueden formar parte de una clase o ser una actividad independiente. En un contexto en línea, interactividad significa que los alumnos pueden interactuar con la tecnología (por ejemplo, pulsar un botón para pasar a la siguiente diapositiva de una presentación) y con el contenido (por ejemplo, responder a una pregunta que aparece dentro de una presentación). Las presentaciones pueden ser síncronas o asíncronas.

Herramientas: creadores de presentaciones interactivas (por ejemplo, [Mentimeter](#), [Genially](#), [Prezi](#), [Nearpod](#), [H5P](#)), herramientas de autor (por ejemplo, [Adobe Captivate](#), [Articulate](#), [iSpring](#)) que requieren conocimientos más avanzados.

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Instrucción directa

Las actividades basadas en vídeo requieren que los alumnos observen y asimilen información explicada audiovisualmente. La información se presenta de forma lineal, según una secuencia elegida. Las actividades basadas en vídeo son en su mayoría asíncronas. Para aumentar la interactividad e implicar a los alumnos, se pueden incluir preguntas cortas para controlar la comprensión. Puedes crear tus propios vídeos grabando tu pantalla y tu voz (con o sin mostrar tu cara) o utilizando gráficos animados. También puede utilizar vídeos ya creados y modificarlos. En cualquiera de los dos casos, puede tomar el vídeo e incrustar preguntas para que sus alumnos las respondan, utilizando software para la creación de vídeos interactivos.

Herramientas: grabador de vídeo (por ejemplo, [Panopto](#)), grabador de pantalla (por ejemplo, [Screen-cast-o-matic](#)), grabador y editor de audio (por ejemplo, [Audacity](#)), editor de vídeo (por ejemplo, [VSDC](#)), creador de vídeos animados (por ejemplo, [Powtoon](#), [Animoto](#)), creador de vídeos interactivos (por

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Instrucción directa

¿Cuándo utilizar este método?

- presentar o revisar la información y/o el tutorial de un procedimiento
- realizar un seguimiento del progreso de los alumnos (por ejemplo, si es interactivo, con preguntas tipo test)
- autorreflexión (por ejemplo, si es interactiva, con preguntas tipo test)



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Instrucción directa

Cuando prepares presentaciones y vídeos, procura utilizar:

- lenguaje y frases sencillas
- menos texto, más explicación oral
- gráficos e imágenes representativos (que muestren visualmente de qué se habla)
- preguntas de reflexión (por ejemplo, cerradas, abiertas)
- voz y tono atractivos
- contenidos más pequeños en pequeños vídeos o secciones dentro de un vídeo
- enlaces y recursos adicionales



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Instrucción directa

Ejemplo de instrucción directa

En el curso "Inglés en Medicina", durante una sesión sincrónica en ZOOM, el instructor presenta cierta terminología médica (sufijos, prefijos, etc.), utilizando el [Jamboard](#) como pizarra. Al finalizar la sesión, los alumnos tienen que ver un [tutorial interactivo](#) (desarrollado en Edpuzzle) en el LMS, con la terminología médica presentada, respondiendo a las preguntas incrustadas para comprobar la comprensión.

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Otro recurso para la enseñanza directa

Aprende más trucos y consejos en este [vídeo](#) que explica cómo crear presentaciones interactivas.



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Debate y aprendizaje colaborativo

El debate y el aprendizaje colaborativo pueden ser una actividad independiente o parte/subtarea de otras actividades.



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Debate y aprendizaje colaborativo

Los debates incluyen un punto de partida (por ejemplo, un tema controvertido, una pregunta) que requiere compromiso. Normalmente, los alumnos tienen que compartir sus ideas (personales) y expresar sus puntos de vista de forma crítica, comentando los puntos de vista de los demás de forma significativa (por ejemplo, explicando por qué no están de acuerdo y dando otro argumento). Los debates pueden ser síncronos o asíncronos. Para que la experiencia de tomar turnos sea realista, establezca algunas reglas comunes con sus alumnos. Por ejemplo, pídales que discutan un tema dando primero su opinión (intentando ofrecer nuevos puntos de vista, basándose en la conversación) y luego comentando las ideas de otros dos compañeros.

Herramientas: foro en un LMS, herramientas de conferencia web (p. ej., [ZOOM](#), [WebEx](#)), herramientas de debate (p. ej., [Kialo](#), [Tricider](#))

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Debate y aprendizaje colaborativo

Las tareas colaborativas requieren que los alumnos trabajen juntos para resolver o crear. La colaboración difiere del simple intercambio de ideas; cada miembro es valioso y debe contribuir por igual con sus habilidades. Existe una responsabilidad compartida.

Herramientas: cualquier herramienta de colaboración como gestión (de proyectos) (p. ej., [Trello](#)), lienzos en línea (p. ej., [Padlet](#), [Mural](#), [Canvanizer](#)), Wikis, [Google Workspace](#) (p. ej., unidades compartidas, documentos, sitios) que permitan a los alumnos trabajar a su propio tiempo y ritmo o simultáneamente e intercambiar su trabajo para recibir comentarios. Además, todas las herramientas basadas en el debate vistas anteriormente (reunión sincrónica, debate asincrónico) pueden facilitar aún más la colaboración del equipo.

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Debate y aprendizaje colaborativo

¿Cuándo utilizar este método?

- Introducir, practicar, repasar
- desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior (análisis, síntesis, pensamiento crítico)
- promover la autorreflexión
- desarrollar habilidades de colaboración y comunicación



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Debate y aprendizaje colaborativo

Cuando prepares actividades de debate y colaboración, intenta:

- utilizar preguntas abiertas con más de una respuesta correcta
- utilizar el formato de debate (equipos que justifican dos puntos de vista diferentes)
- asignar tareas compartidas y supervisar la contribución
- evaluar y retroalimentar el trabajo de cada persona y del equipo



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Debate y aprendizaje colaborativo

Ejemplo de debate y aprendizaje colaborativo

En literatura inglesa, los alumnos estudian la obra de Shakespeare. Entablan [un debate](#) (sobre si Shakespeare era feminista o no) y discuten sus puntos de vista. A continuación se realiza un proyecto colaborativo en el que los alumnos preparan un podcast de 10 minutos, apoyando su argumento en el debate con ejemplos de la obra de Shakespeare. Los alumnos presentan el podcast, el guión y la bibliografía (al menos 3 fuentes) en el LMS. Para grabar el audio, los alumnos pueden utilizar cualquier grabadora de audio (por ejemplo, Audacity o cualquier herramienta de [esta lista](#)) mientras preparan el guión y la bibliografía en un documento compartido de Google o Word. Los podcasts se pueden recopilar y publicar en la plataforma de podcasting gratuita de Spotify, la [aplicación Anchor](#).

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Otro recurso para el debate y el aprendizaje colaborativo

Aprenda más trucos y consejos con [este documento](#): Debates asíncronos en línea durante el aprendizaje basado en casos: un proceso de resolución de problemas.



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Simulación y escenarios

Los simulacros se parecen más a un enfoque "Ver-Probar-Hacer". En primer lugar, se da información específica a los alumnos sobre cómo ejecutar una operación. A continuación, se les da tiempo para practicar. Por último, los alumnos serán capaces de realizar la tarea específica por sí mismos. Las simulaciones funcionan como un entorno a prueba de fallos para que los alumnos experimenten con los procedimientos. **Herramientas:** laboratorios virtuales STEAM (por ejemplo, Virtual Labs de [MERLOT/Simulaciones interactivas Phet](#), [Virtual Labs del Ministerio de Educación de la India](#)), herramientas de modelado 3D/creación de imágenes 360 (por ejemplo, [Thinglink](#)).

En un contexto en línea, **los escenarios** reproducen una situación o un entorno. Se pueden preparar actividades de escenarios utilizando modelos-imágenes en 3D o 360°. **Herramientas:** creadores de historias interactivas no lineales (por ejemplo, [Twine](#), [escenario ramificado H5P](#)), mapas mentales (por ejemplo, [Mindmeister](#)), creadores de encuestas (con opción de redirigir a secciones en función de las

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Simulación y escenarios

¿Cuándo utilizar este método?

- practicar, aprender habilidades específicas (por ejemplo, procesos y procedimientos complejos, especialmente en cursos y asignaturas orientados a la práctica)
- ofrecer oportunidades de aprendizaje experimental
- implicar y motivar



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Simulación y escenarios

Cuando prepare simulaciones y escenarios, intente utilizar:

- problemas o situaciones de la vida real
- herramientas y comportamientos que se asemejan a la vida real
- material audiovisual inmersivo (por ejemplo, gráficos, audio)



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Simulación y escenarios

Ejemplos de simulación y escenarios

1. Los alumnos exploran las relaciones eléctricas básicas y construyen circuitos a partir de dibujos esquemáticos en [un laboratorio de simulación en línea](#). Tras la experimentación, dibujan circuitos utilizando la herramienta de edición en línea [Chemix](#) para compartir sus resultados.
2. En medicina, los alumnos participan en una simulación sobre cómo diagnosticar a un paciente en [Thinglink](#).
3. Los alumnos experimentan con diálogos escritos (destrezas comunicativas) en una [actividad de aprendizaje de idiomas](#).

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Más recursos para simulación y escenarios

Vea cómo preparar un escenario de ramificación en formularios de Google [aquí](#).



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en la investigación

El **aprendizaje basado en la indagación** permite a los alumnos establecer conexiones con el mundo real mediante la exploración y la formulación de preguntas de alto nivel. Se trata de un aprendizaje experimental, ya que los alumnos establecen sus propias preguntas, a las que desean dar respuesta, y desarrollan una estrategia para experimentar con soluciones y respuestas. Buscan información en Internet, aportan ideas y combinan sus pensamientos colaborando en equipo. Suele terminar con una reflexión sobre cómo han enfocado la pregunta y qué han aprendido con su investigación.

Herramientas (en función de la tarea en la que participen los alumnos durante el proceso basado en la investigación): motores de búsqueda (p. ej., [Google](#), [DuckDuckGo](#)), cualquier herramienta de colaboración como gestión (de proyectos) (p. ej., [Trello](#)), lienzo en línea o espacio de crowdsourcing (p. ej., [Padlet](#), [Mural](#), [Canvanizer](#), [Wakelet](#)), Wikis, [Google Workspace](#) (p. ej., unidades compartidas, documentos, sitios), lluvia de ideas y reflexión (p. ej., [RetroTool](#)).

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en la investigación

¿Cuándo utilizar este método?

- cultivar las aptitudes académicas
- promover el aprendizaje experimental
- desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior (investigación, análisis, síntesis, pensamiento crítico, creatividad, colaboración)
- desarrollar habilidades de comunicación
- promover la autorreflexión
- implicar y motivar



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en la investigación

Cuando prepares actividades basadas en la indagación, intenta:

- controlar e intervenir sólo cuando sea necesario
- proporcionar orientación y apoyo (especialmente a los alumnos con escasa capacidad de autorregulación)
- utilizar herramientas con las que los alumnos ya estén familiarizados y, a continuación, empezar a introducir gradualmente otras nuevas, para no abrumarlos durante su proceso de indagación



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en la investigación

Ejemplo de aprendizaje basado en la investigación

Los alumnos trabajan en grupos y realizan una lluvia de ideas sobre posibles temas utilizando una herramienta de mapas conceptuales en línea o basada en la nube (p. ej., [Mindmeister](#), [Coggle](#)). Una vez acotado el tema, generan preguntas a las que van a responder utilizando una red social o una herramienta wiki (por ejemplo, [Elgg](#), [Twitter](#)). Investigan y exploran nueva información que guardan utilizando herramientas de marcadores sociales (p. ej., [Diigo](#)) y cargan en una herramienta compartida de gestión de proyectos y toma de notas (p. ej., [Evernote](#), [Trello](#), [Mural](#)). Una vez listos, sintetizan y presentan sus hallazgos en un formato seleccionado (p. ej., presentación, artículo, ponencia, podcast) utilizando herramientas de publicación, según corresponda (p. ej., [Google Sites](#), [Weebly](#), [Prezi](#)). La evaluación y la reflexión pueden seguir en forma de diario personal o microblogging.

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Otro recurso para el aprendizaje basado en la investigación

Más información sobre el aprendizaje virtual basado en la investigación [aquí](#).



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Resolución de problemas

La resolución de problemas es similar al aprendizaje basado en la investigación, con la diferencia de que aquí los alumnos resuelven un problema abierto y "complejo", colaborando entre sí para encontrar una solución. La atención se centra en el proceso que siguen los alumnos y en las habilidades que utilizan para resolver el problema en cuestión. En este caso, no se aceptan soluciones como correctas (por ejemplo, el formato del producto final puede ser el mismo para todos, como un trabajo, pero el contenido difiere, en función de las soluciones que hayan encontrado). Al igual que el aprendizaje basado en la indagación, las actividades basadas en problemas terminan con la autorreflexión de los alumnos.

Herramientas (en función de la tarea en la que participen los alumnos durante el proceso basado en problemas): conferencia web (p. ej., [ZOOM](#)), creador de presentaciones o documentos (p. ej., [Prezi](#)), cualquier herramienta de colaboración como gestión (de proyectos) (p. ej., [Trello](#)), lienzo en línea o

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Resolución de problemas

Dos actividades que siguen un planteamiento basado en problemas son las webquests y las escape rooms digitales. Ambas están más "estructuradas" que mal definidas. En las webquest, los alumnos resuelven una tarea explorando una colección de recursos específicos de Internet que se les proporciona.

- Para crear una webquest, hay que preparar unas directrices paso a paso que incluyan una descripción de la tarea (lo que los alumnos tienen que responder, producir), el proceso (los pasos que tienen que dar), los recursos (enlaces a recursos en línea, de medios múltiples), la evaluación (valoración de su rendimiento) y una conclusión (reflexión y pasos ulteriores).
Herramientas: creador de sitios web (por ejemplo, [Google Sites](#), [Weebly](#)). Encuentre aquí [un ejemplo de Webquest](#).
- En las salas de escape digitales, los alumnos tienen que encontrar una solución a tareas de rompecabezas. Elija el tema y el objetivo final (el gran problema que hay que resolver) y, a continuación, prepare el escenario (antecedentes, información, etc.). A continuación, decida los temas de los pequeños rompecabezas que resolverán los alumnos y cree estos pequeños rompecabezas. A continuación, puedes elaborar las hojas de respuestas o las claves. **Herramientas:** creador de encuestas (por ejemplo, [formularios de Google](#)), creador de sitios web (por ejemplo, [Google Sites](#)). Obtenga más información sobre las salas

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Resolución de problemas

¿Cuándo utilizar este método?

- promover el aprendizaje experimental
- desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior (investigación, análisis, síntesis, pensamiento crítico, creatividad, colaboración)
- desarrollar habilidades de comunicación
- promover la autorreflexión
- implicar y motivar



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Resolución de problemas

Cuando prepares actividades basadas en problemas, intenta:

- controlar e intervenir sólo cuando sea necesario
- proporcionar orientación y apoyo (especialmente a los alumnos con escasa capacidad de autorregulación)
- utilizar herramientas con las que los alumnos ya estén familiarizados y, a continuación, empezar a introducir gradualmente otras nuevas, para no abrumarlos durante su proceso de indagación



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Resolución de problemas

Ejemplo de resolución de problemas

En un curso de Ciencias de la Educación, los estudiantes universitarios (profesores en prácticas) tienen que crear un plan de clase para su asignatura y/o audiencia prevista (grupo de edad, características de los estudiantes, etc.). Aparecen algunos problemas como las restricciones presupuestarias, las herramientas tecnológicas que pueden utilizar sus alumnos o el calendario. Los alumnos tienen que trabajar en equipo y preparar un plan de clase con soluciones a estos problemas. El problema se presenta en un documento PDF, los alumnos trabajarán en un lienzo colaborativo compartido (por ejemplo, [Canvanizer](#)) para aportar ideas y, a continuación, redactarán conjuntamente el plan de clase en un Wiki o Google Doc.

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en casos

El **aprendizaje basado en casos se** refiere a la presentación de un caso, una historia con personajes que plantean preocupaciones o dilemas sobre los que los alumnos investigarán, debatirán, investigarán y sacarán conclusiones. Se parece al enfoque basado en problemas, pero en este caso se centra en la presentación de un caso concreto, con información detallada. Los alumnos colaboran en equipos. Tu papel es guiarles con preguntas reflexivas, ayudándoles a distinguir sus pensamientos.

Herramientas (según la tarea en la que participen los alumnos durante el proceso basado en casos): conferencia web (p. ej., [ZOOM](#)), creador de presentaciones o documentos (p. ej., [Prezi](#)), cualquier herramienta de colaboración como gestión (de proyectos) (p. ej., [Trello](#)), lienzo en línea o espacio de crowdsourcing (p. ej., [Padlet](#), [Mural](#), [Canvanizer](#), [Wakelet](#)), Wikis, [Google Workspace](#) (p. ej., unidades compartidas, google docs, google sites), lluvia de ideas y reflexión (p. ej., [RetroTool](#)).

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en casos

¿Cuándo utilizar este método?

- desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior (investigación, análisis, síntesis, pensamiento crítico, creatividad, colaboración)
- desarrollar la capacidad de comunicación (debate de casos en clase o en grupo)
- promover la autorreflexión
- implicar y motivar



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en casos

Al preparar los estudios de casos, intenta:

- utilizar información detallada para el caso concreto presentado
- utilizar casos de la vida real que sean beneficiosos para los estudiantes
- presentar el caso audiovisualmente y, si se hace desde cero, crear un argumento y unos personajes atractivos
- supervisar y facilitar el aprendizaje, reorientando a los alumnos en caso necesario
- utilizar discusiones de casos completos o discusiones en grupo
- proporcionar orientación y apoyo (especialmente a los alumnos con escasa capacidad de autorregulación)



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Aprendizaje basado en casos

Ejemplo de aprendizaje basado en casos

En un curso de administración de empresas, los alumnos tienen que desarrollar un plan de negocio para una empresa local. Reciben toda la información sobre la empresa en una presentación (asíncrona y/o síncrona) y colaboran (en salas o foros) para debatir el caso. Una vez finalizado, presentan sus resultados (oralmente o envían su trabajo en línea). Puedes asignar a los alumnos a distintos grupos para que se replanteen las soluciones o vean otros puntos de vista.

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Evaluación auténtica

Cualquiera de los métodos presentados anteriormente puede ser o incluir una evaluación, formativa o sumativa. La evaluación formativa suele formar parte de todas las actividades de aprendizaje, ya que se supervisa el progreso de los alumnos. Si se centra en promover la transferencia de conocimientos al mundo real, entonces es auténtica. Presentamos aquí la evaluación **auténtica** porque es eficaz para enseñar competencias y mejorar el rendimiento académico de los alumnos. Puede mejorar el grado de "autenticidad" de todos los métodos de evaluación que elija. Incluso un cuestionario tipo test puede incluir preguntas que obliguen a los alumnos a resolver un problema utilizando habilidades de pensamiento de orden superior a la memorización. Las herramientas que utilice dependerán del tipo de tarea de evaluación (véanse las diapositivas anteriores).

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Evaluación auténtica

¿Cuándo utilizar este método?

- vincular el aprendizaje con las necesidades de los alumnos (por ejemplo, tareas de rendimiento postuniversitario)
- desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior (investigación, análisis, síntesis, pensamiento crítico, creatividad, colaboración)
- desarrollar habilidades de comunicación
- promover la autorreflexión
- implicar y motivar



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Evaluación auténtica

Al preparar los estudios de casos, intenta:

- que sea realista, que se asemeje a los contextos en los que los alumnos utilizarán realmente los nuevos conocimientos, habilidades y actitudes aprendidos a lo largo de una instrucción
- pedir a los alumnos que apliquen habilidades de pensamiento de orden superior (por ejemplo, juicio, pensamiento crítico, innovación/creatividad)
- incluir tareas "complejas", lo que significa que los alumnos no las resolverán en el acto o con el mínimo esfuerzo, sino con múltiples destrezas
- ofrece a los alumnos tiempo y espacio para la reflexión y la mejora a través de la retroalimentación
- permitir la colaboración y el trabajo en grupo (evaluar la contribución individual y el trabajo en grupo)



Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Evaluación auténtica

Ejemplos de evaluación auténtica

Portafolios electrónicos: cada alumno prepara un espacio digital que actúa como repertorio y exposición de sus creaciones. En concreto, los alumnos reúnen todos sus trabajos realizados a lo largo de un curso y un año académico (por ejemplo, un trabajo de investigación, un proyecto, una presentación) y los incluyen en un espacio en línea para cualquier persona interesada. El espacio en línea puede ser un sitio o una simple carpeta de google.

Herramientas: b-learning (CANVAS) tiene una herramienta de cartera electrónica, cualquier tipo de blog y/o herramientas de creación de sitios (por ejemplo, [Wordpress](#), [Wix](#), [Edublog](#), [Google Sites](#)).

Más información sobre [Portafolios electrónicos en la educación: una forma ideal de evaluar en línea](#)

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Evaluación auténtica

Ejemplos de evaluación auténtica

Autoevaluación: este tipo de tareas se centran en que los alumnos supervisen sus progresos y reflexionen sobre ellos. La autoevaluación puede tener el formato de un cuestionario, una actividad basada en un juego, una lista de control, una encuesta o un mapa mental o conceptual (establecer conexiones entre los conceptos aprendidos). Aunque es beneficioso acceder a esa información para ayudar a los alumnos, la autoevaluación no consiste en calificar.

Herramientas: mapas mentales o lienzos de reflexión y listas de control (por ejemplo, [Mindmeister](#), [RetroTool](#), [Checkli](#))

Unidad 1: Métodos y enfoques pedagógicos en acción

Otro recurso para la evaluación auténtica

Más información sobre la evaluación auténtica en entornos en línea [aquí](#).



Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Visión general

En esta unidad, verá estrategias prácticas sobre cómo reunir todo esto y organizar una lección de eLearning o una secuencia de sesiones de enseñanza y aprendizaje, con métodos pedagógicos eficaces. Aprenderá más sobre el proceso que puede seguir para planificar sesiones, obtendrá una plantilla para lecciones de eLearning y verá un marco de orientación en acción.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: el saber hacer

Hay que tener en cuenta algunos elementos importantes a la hora de organizar sesiones de eLearning.

1. **¿Cuáles son los temas que va a enseñar en línea? ¿Cuál es el enfoque de la semana o semanas que está planificando?** Por ejemplo, está enseñando a los alumnos a redactar preguntas de investigación importantes. Definir el tema es importante, ya que es uno de los factores que influyen en los métodos de enseñanza que utilizará.
2. **¿Cuáles son los antecedentes de sus alumnos (por ejemplo, edad, cultura, lengua, raza, capacidades, etc.)?** Las características individuales son las preferencias, puntos de vista, puntos fuertes y necesidades de los alumnos, que guiarán sus decisiones sobre el diseño y el contenido del aprendizaje, etc. Normalmente, recopilamos estos datos al principio del curso escolar (mediante entrevistas, debates) y los actualizamos a lo largo del curso basándonos en los comentarios de las observaciones, los debates y/o los cuestionarios.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: el saber hacer

3. **¿Cuáles son los resultados del aprendizaje de la sesión que diseñe?** Mientras que el objetivo de aprendizaje es la finalidad educativa general que se persigue con la enseñanza, los resultados de aprendizaje son las competencias específicas que adquirirán los alumnos al finalizar la lección. Para los resultados, debe ser específico y utilizar verbos mensurables. Para ello, puede seguir el método ABCD:

- Audiencia: quién
- Comportamiento: qué
- Condiciones: en qué condiciones/cómo
- Grado: qué tan bien

Ejemplo: Cuando los alumnos terminen esta lección, deberán ser capaces de utilizar con éxito el método [x] para resolver [z], por sí mismos.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: el saber hacer

3. **¿Cuáles son los métodos pedagógicos adecuados que puede utilizar para diseñar las actividades de eLearning?** (véase la unidad 1). Los métodos de enseñanza pueden variar desde estar orientados al profesor (por ejemplo, explicaciones tradicionales) a estar más orientados al alumno (por ejemplo, basados en la indagación). En cualquier caso, es importante que promueva un enfoque centrado en el alumno.
4. **¿Cuál es el contenido de las actividades de aprendizaje?** (por ejemplo, el concepto o proceso que enseñará). El contenido del tema que va a enseñar puede proceder de diversas fuentes. Puede que ya lo tenga preparado, a partir de lecciones en línea anteriores o instrucción f2f, puede recopilarlo a partir de recursos digitales (por ejemplo, REA) o libros y documentos físicos, o puede construirlo desde cero. Esto depende del plan de estudios de ES que siga. **Su tarea consiste en enseñar el contenido y adaptarlo al entorno en línea.**

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: el saber hacer

3. **¿Cómo puede cohesionar todo esto y estructurar la(s) lección(es)?** Para lograr cohesión, hay que estructurar las actividades de aprendizaje de forma lógica. Debe decidir la secuencia de las actividades síncronas y asíncronas, teniendo en cuenta también el plazo de ejecución y finalización, así como el equipo necesario. Asegúrate de que todos tengan el acceso necesario.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: plantilla y ejemplo

Puede adaptar las plantillas de planificación que ya utiliza para la instrucción f2f, en función del contexto en línea y de las necesidades que surjan. Hemos desarrollado [una plantilla de planificación que puede utilizar para preparar sesiones de eLearning](#) (captura de pantalla a continuación). Descargue la plantilla desde [aquí](#).

Topic/Subject/Focus for the Week [x]					
Learning outcomes: •					
Learning Activities	Synchronous/ asynchronous	Online/Offline	Tool & Equipment	Timeframe/Deadline	Description

Office Hours:
Link:
Password:

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: plantilla y ejemplo

Primera página de la plantilla

En la parte superior del documento, indique el tema o el enfoque de la semana y los resultados específicos del aprendizaje. En función de éstos, se prepara una secuencia de las actividades de aprendizaje basadas en métodos pedagógicos. Las actividades pueden ser sincrónicas o asincrónicas, en línea o fuera de línea, y requerir herramientas y equipos tecnológicos. Normalmente, cada actividad tiene un calendario y un plazo (por ejemplo, una tarea semanal o 10' en una sesión web en directo). Por último, describa lo que hacen los alumnos durante la actividad, cuál es su papel como instructor y la forma en que los alumnos recibirán retroalimentación.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: plantilla y ejemplo

Segunda página de la plantilla

En la segunda página, verá ejemplos de sesiones de eLearning para una unidad específica. El tema es: cómo dirigir un grupo focal. Podría formar parte de un curso introductorio sobre investigación cualitativa. Aunque se trata de una lección abstracta (por lo que secciones como el calendario, la fecha límite, las horas de oficina permanecen vacías), esperamos proporcionarle ideas sobre la forma en que puede hacer que el eLearning sea más auténtico, interactivo y centrado en el alumno, centrándose en las habilidades más que en el simple conocimiento teórico.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: plantilla y ejemplo

En los ejemplos de la segunda página de la plantilla, vea cómo las actividades se complementan entre sí, para apoyar los resultados del aprendizaje:

- En lugar de empezar con una instrucción directa, empezamos con **una actividad de guión** para motivar a los alumnos y activar sus conocimientos previos, ya que son adultos (jóvenes) con experiencia y opiniones establecidas.
- **La instrucción directa viene a continuación, en forma de aprendizaje independiente y sesión dirigida por un instructor** para facilitar la comprensión. Incluso durante las sesiones dirigidas por un instructor, las tareas colaborativas mejoran aún más la eficacia de la presentación de los instructores.
- En lugar de un cuestionario para practicar o comprobar la comprensión, elegimos **un caso práctico en el que los alumnos aplican lo aprendido** para resolver el problema planteado.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Sesiones de planificación: plantilla y ejemplo

- Como puede ver, hay **varias oportunidades de retroalimentación**: las herramientas, el instructor, los otros alumnos y los propios alumnos (autorreflexión). El objetivo de estas oportunidades es mejorar las competencias de los alumnos de forma continua.
- Las actividades tanto en línea como fuera de línea significan que los alumnos tienen que acceder al material en línea, pero pueden terminar de estudiar o trabajar fuera de línea.
- Las herramientas son indicativas, y puede sustituirlas por las que usted o su institución hayan elegido cuidadosamente.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Plan de aprendizaje basado en la investigación

Para planificar una sesión basada en la indagación (por ejemplo, una actividad), puede utilizar el modelo 5e.

El modelo muestra 5 etapas por las que hay que pasar durante un proceso de aprendizaje basado en la investigación ([véase la siguiente diapositiva](#)).

Utilizando la plantilla de plan de lección, también puede preparar una sesión de eLearning que integre estas cinco etapas. Prepare actividades para cada etapa, describiendo si serán sincrónicas o asincrónicas.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Plan de aprendizaje basado en la investigación

Compromiso



- empiece por evaluar las aptitudes y/o actitudes anteriores de sus alumnos en relación con el concepto o tema que van a aprender. De este modo también motivará a los alumnos para que quieran aprender más.

Exploración



- Anime a sus alumnos a explorar. Por ejemplo, que observen, pregunten, investiguen, comprueben predicciones, formulen hipótesis y se comuniquen con sus compañeros.

Explicación



- Vuelve a centrarte en los alumnos y dales la oportunidad de explicar lo que han entendido. Después, puedes introducir la información científica y técnica necesaria, de forma más directa.

Elaboración



- anime ahora a sus alumnos a aplicar su nueva comprensión de los conceptos, reforzando las nuevas habilidades. El objetivo es profundizar en lo que ya han explorado, llevando a cabo investigaciones adicionales, creando nuevos productos, compartiendo nueva información e ideas o incluso transfiriendo los conocimientos adquiridos a otras áreas temáticas.

Evaluación



- Aunque aparezca aquí, al final la evaluación forma parte de todas las demás etapas. Apuntar a prácticas más auténticas. Por ejemplo, la autoevaluación o la evaluación entre iguales, los portafolios electrónicos, la evaluación basada en el rendimiento, los mapas conceptuales, los diarios, los blogs. La evaluación es continua y requiere que usted observe el progreso de los alumnos.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Un plan de clases TPACK

¿Ha utilizado alguna vez un método de enseñanza que no era eficaz para una asignatura concreta? ¿O una herramienta digital sin valor añadido?

Para enseñar eficazmente con tecnologías digitales, hay que tener conocimientos **tecnológicos, pedagógicos y de contenido**. El modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) se centra en la compleja relación entre los conocimientos sobre contenidos, pedagogía y tecnología. Sin embargo, este tipo de conocimiento es crucial para el uso eficaz de las tecnologías digitales en el aula.

El modelo suscita la **autorreflexión sobre su enseñanza**, es decir, si la combinación de los métodos, el contenido y la tecnología es adecuada.

Deja espacio para la creatividad y la innovación en la planificación futura de las sesiones y unidades de eLearning.

¿Cómo puedes utilizar el modelo TPACK en la base de diseñar una lección de eLearning?

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Un plan de clases TPACK

Imagine que está a punto de finalizar el plan de lección que se le ha dado (debajo de la plantilla de plan de lección [aquí](#)) cuyo tema es cómo dirigir un grupo de discusión. Piense en lo siguiente:

- **Conocimiento del contenido (CK):** ¿cuál es su conocimiento de la materia? Necesitas una sólida comprensión del método de investigación de grupos focales.
- **Conocimiento pedagógico (CP):** ¿cuál es la pedagogía, los métodos y enfoques didácticos necesarios para enseñar eficazmente a los alumnos? En este caso, por ejemplo, un enfoque más basado en la investigación consolidará la comprensión de los alumnos (tareas de la vida real en las que podrían tener que utilizar sus habilidades).
- **Conocimientos tecnológicos (CT):** ¿de qué herramientas digitales dispone y cuáles serían las más adecuadas para las actividades específicas? En este caso, por ejemplo, necesitamos herramientas de colaboración, conferencia web, presentación y creación de documentos, entre otras.

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Un plan de clases TPACK

Las áreas de conocimiento se combinan entre sí de la siguiente manera:

- **Conocimiento pedagógico del contenido (PCK):** ¿qué métodos pueden apoyar mejor la enseñanza del contenido seleccionado?
- **Conocimiento tecnológico del contenido (TCK):** ¿cómo pueden las herramientas digitales mejorar el contenido?
- **Conocimientos pedagógicos tecnológicos (TPK):** ¿cómo pueden servir las herramientas digitales a la pedagogía elegida, permitiendo a los alumnos alcanzar sus resultados de aprendizaje?

Unidad 2: Organización de sesiones de eLearning

Actividad a ritmo propio

Utilice la plantilla proporcionada y prepare un plan para una lección o sesión de eLearning. Asegúrese de rellenar todas las secciones, estableciendo los resultados del aprendizaje y seleccionando los métodos de enseñanza adecuados. Utiliza el marco TPACK para reflexionar sobre cómo mejorar el diseño general. Puede cargar sus planes en este Padlet [aquí](#) [Contraseña: OnlineHE].

Resumen

Principales conclusiones

- Para que la enseñanza en línea sea eficaz, intente integrar métodos pedagógicos centrados en el alumno y basados en los resultados de aprendizaje fijados.
- Planifique su clase con actividades basadas en métodos pedagógicos sólidos que se complementen entre sí.
- Utiliza el TPACK para reflexionar sobre el plan de clase que has creado



Referencias

- Duran, L. B. y Duran, E. (2004). The 5E instructional model: A learning cycle approach for inquiry-based science teaching, *Science Education Review*, 3(2), 49-58. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1058007>
- Glasse, J., & Magalhães, F. D. (2020). Virtual labs - love them or hate them, they are likely to be used more in the future. *Education for Chemical Engineers*, 33, 76-77. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2020.07.005>
- Kurt, S. (2020). *Utilización de la taxonomía de Bloom para redactar objetivos de aprendizaje eficaces: El enfoque ABCD*. Educational Technology. thExtraído el 11 de febrero de 2022 de <https://educationaltechnology.net/using-blooms-taxonomy-to-write-effective-learning-objectives-the-abcd-approach/>
- Lee, Seunghee & Lee, Jieun & Liu, Xiaojing & Bonk, Curt & Magjuka, Richard. (2009). A review of case-based learning practices in an online MBA program: A program-level case study. *Educational Technology & Society*. 12. 178-190.
- Nicklen P, Keating JL, Paynter S, Storr M, Maloney S. (2016). Remote-online case-based learning: A comparison of remote-online and face-to-face, case-based learning - a randomized controlled trial, *Educational Health*, 29, 195-202. Disponible en: <https://www.educationforhealth.net/text.asp?2016/29/3/195/204213>
- Pilkington, O. A. (2018). Aprendizaje activo para un aula de composición en línea: Blogging como mejora del currículo en línea. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 213-226. <https://doi.org/10.1177/0047239518788278>
- Sablić, M., Miroslavljević, A. & Škugor, A. Video-based learning (VBL)-Past, present and future: an overview of the research published from 2008 to 2019. *Tech Know Learn* 26, 1061-1077 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09455-5>

Referencias

Sorin, R. (2013). Aprendizaje basado en escenarios: Transforming tertiary teaching and learning. En *Proceedings of the 8th QS-APPLE Conference, Bali* (pp. 71-81). Universidad James Cook. Consultado el 11 de febrero de 2022. <https://researchonline.jcu.edu.au/30512/3/30512%20Sorin%202013.pdf>.

Tsichouridis, C., Batsila, M., Vavougios, D., & Tsihouridis, A. (2019, septiembre). WebQuests: De una instrucción orientada a la indagación al enfoque conectivista de la enseñanza de las ciencias para los estudiantes del siglo XXI. En *Conferencia internacional sobre aprendizaje colaborativo interactivo* (pp. 395-405). Springer, Cham. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-40274-7_40