

Síntesis Talleres de Ciudadanía Digital









CLAVES PARA PLANIFICAR UNA CLASE EN LÍNEA



LA IMPORTANCIA DE LAS SECUENCIAS DIDÁCTICAS (para Educación básica y Educación media)

Si participaste de este taller, aprendiste sobre los principios básicos de la planificación de una clase en línea, incorporando diferentes herramientas digitales y las metodologías activas más recomendadas para contextos escolares. En esta ficha resumen se incorporan las ideas más relevantes vistas en dicha actividad.

Una secuencia didáctica se define como una sucesión de actividades que tienen como fin enseñar un determinado contenido o desarrollar una habilidad. Establecer una secuencia didáctica es clave para organizar los momentos de aprendizaje que se desarrollarán durante una clase.



En el modelo de enseñanza tradicional (donde prima la clase frontal), se establece una relación lineal entre el docentes y estudiantes. El aprendizaje se puede dar a partir de una acción que tenga valor, sumado a las relaciones entre miembros del grupo y las asociaciones que se establecen entre la nueva información que asimilan y los conocimientos que ya tienen, junto con la capacidad de expresar con palabras propias lo aprendido.

Dado que las secuencias didácticas constituyen una organización de las actividades de aprendizaje, cuya finalidad es crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo, cobra importancia enfatizar que no puede reducirse a actividades aisladas o no relacionadas entre sí. Para lograr los objetivos propuestos no es suficiente escuchar al docente o realizar una lectura rápida.

Uno de los aspectos fundamentales que el profesorado debe considerar en la práctica diaria, es el diseño de secuencias didácticas que favorezcan el aprendizaje significativo. Para esto, se consideran tres elementos esenciales: las características de cada estudiante, el contexto en el cual se desarrolla la clase y el currículum vigente.



¿OUÉ SECUENCIA DIDÁCTICA HAY PARA DISEÑAR Y PLANIFICAR UNA CLASE EN LÍNEA?



PARA EL INICIO DE LA CLASE:

El inicio de una clase, presencial o en línea, es un momento organizado donde cada docente presenta el tema a tratar, estableciendo una relación entre lo que el alumnado ya conoce y los nuevos contenidos. Esto permite un aprendizaje desde lo particular a lo general, que requiere establecer relaciones lógicas y semánticas entre los conceptos.

- **Objetivos:** Activar la atención y motivación.
 - Definir los propósitos de la clase.
 - Establecer las normas y reglas de la clase.
 - Dar una visión preliminar del tema o contenido a tratar.
 - Conocer los criterios de evaluación de la actividad.
 - Activar los conocimientos previos de los y las estudiantes.













¿Qué herramientas digitales permiten aportar al inicio de la clase?

https://www.mentimeter.com/

Aplicación web que permite hacer preguntas interactivas. Tiene algunas opciones gratuitas que funcionan bien; por ejemplo, es posible editar una pregunta interactiva para que los estudiantes la respondan. Cada pregunta se asocia a un código y se puede responder directamente desde un teléfono; www.menti.com



https://www.mindmeister.com/es/content/collaboration

Aplicación web que permite crear pizarras para colaborar entre varias personas. Es posible crear mapas mentales conceptuales, hacer lluvias de ideas o generar nubes de palabras entre otras actividades. Ideal para partir una clase recogiendo experiencias o conocimientos previos.



https://www.genial.ly/es

Permite diseñar contenidos interactivos con sello propio. Dispone de cientos de plantillas para generar CV interactivos, presentaciones, videos animados, mapas mentales entre otros.





PARA EL DESARROLLO DE LA CLASE:

Esta instancia corresponde al segundo momento de la clase, al que se dedica el 65% del tiempo disponible, aproximadamente. El aprendizaje se dará cuando las tareas planificadas están relacionadas de manera congruente y el alumno o alumna decide comprometerse construyendo su propio conocimiento, porque quiere y está interesado en ello.

Objetivos:

- Procesar la nueva información y sus ejemplos.
- Mantener la atención y motivación.
- Utilizar estrategias de enseñanza aprendizaje.
- Practicar una determinada habilidad.





Algunas ideas para implementar en esta etapa:

a) Presentación de un nuevo contenido:

Por ejemplo, el contenido se presenta utilizando una presentación y acompañando la exposición con preguntas que permiten que el grupo verifique la comprensión de los objetivos propuestos. La presentación puede apoyarse con algún sistema de notas en línea como www.linoit.com/



līno

b) Práctica independiente:

Corresponde al trabajo personal o grupal que realizan los estudiantes para aprehender el nuevo contenido. En esta instancia, el profesorado puede

acompañar inicialmente el desarrollo de la tarea como mediador, para luego favorecer la práctica independiente de su curso mediante ejercicios, resúmenes de ideas, trabajos cooperativos, mapas conceptuales u otras actividades que apoyen la elaboración de una síntesis del tema tratado en la clase. Es recomendable usar Documentos compartidos de Googledocs.











PARA EL CIERRE DE LA CLASE:

Cerrar una clase con una actividad dirigida facilita que el grupo haga una "metacognición", es decir, tome conciencia de lo aprendido en clases.

Se sugiere disponer del 25% del tiempo disponible, al menos. Cada docente, debería iniciar el cierre de su clase con una actividad simple que permita verificar los aprendizajes. Preferentemente, se recomienda usar microactividades sencillas de aplicar y posibles de revisar en poco tiempo. Una de las herramientas más usadas en el mundo online es el ticket de salida.

Objetivos:

- Revisar o resumir el tema de la lección.
- Transferir el aprendizaje (relaciones entre conocimientos previos, el tema de la lección y el nuevo aprendizaje).
- Demostrar lo aprendido.
- Retroalimentar.



¿Qué es importante a la hora de planificar una clase?

Si vas a usar alguna tecnología, app o software de apoyo, considera el tiempo que necesitarás para aprender a dominar bien la herramienta.

Incorpora el uso de tecnologías orientadas al aprendizaje, en un contexto donde la estrategia didáctica realmente lo justifique.

- En caso de usar alguna herramienta digital, procura que el acceso a internet sea equitativo para todo el grupo, organizando de manera intencionada trabajo colaborativo o bien, procurando equipos para todo el grupo.
- Apóyate en tutoriales para conocer las herramientas digitales y su aplicación didáctica.
- Evalúa el aporte de la tecnología a los objetivos del proceso de aprendizaje específico que se abordará.
- Disfruta tu clase, porque eso se transmitirá al grupo y se lograrán mejores aprendizajes.









CLAVES PARA EL USO SEGURO Y RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS





En este taller, aprendimos sobre el impacto de los videojuegos en el desarrollo infantil y adolescente. Te invitamos a leer las ideas más relevantes abordadas en esta actividad.

• Desde temprana edad, niños y niñas aprenden a partir de la interacción con su entorno y su núcleo familiar. A través del juego libre, se estimulan las regiones cerebrales, desarrollando así habilidades de pensamiento, lógica matemática, habilidades sociales y motrices, creatividad, capacidad de adaptación y muchas otras. La motivación por jugar libremente nace del goce por aprender y esto fortalece la autoconfianza y la percepción positiva del mundo que los rodea.



- En el caso de los "juegos digitales", desde múltiples organizaciones que apoyan la crianza responsable como <u>childmind.org</u> o la OMS, se recomienda la priorización del juego social desestructurado por sobre el uso de videojuegos, para potenciar el desarrollo de habilidades sociocognitivas, la creatividad y el ingenio, y así promover el cuidado de la salud mental.
- Para el uso seguro y responsable de los videojuegos, recomendamos establecer acuerdos familiares que permitan determinar límites de tiempo frente a las pantallas, de manera que niños, niñas y jóvenes puedan hacer otras actividades, como deporte, desarrollar hobbies, actividades sociales, salir en familia y con amigos, entre otras posibilidades. Sugerimos que este acuerdo se converse en familia y se revise periódicamente para reforzar hábitos digitales saludables, siempre respetando la edad y etapa de desarrollo de cada uno.

1. ¿Por qué es importante regular el tiempo de juego?

En los videojuegos y apps, se asume un rol muy desafiante al iniciar cada partida. Sus potentes estímulos visuales como luces, sonidos, premios y puntajes activan el circuito de recompensa cerebral, alcanzando altos niveles de dopamina y adrenalina en un corto tiempo. Estas sustancias son responsables de producir estados de placer y alerta. Los niveles altos de dopamina alteran el funcionamiento de las amígdalas cerebrales a cargo de la gestión de emociones y de la corteza prefrontal, responsable de la regulación de impulsos y otras funciones ejecutivas. El exceso de conexión favorece los estados ansiosos, dado que afecta la amígdala, promoviendo trastornos emocionales que podrían favorecer la aparición de trastornos de conducta asociados a la adicción a videojuegos. Regular el tiempo de juego y favorecer el acceso tardío a las tecnologías, permite dar espacios para el desarrollo de otras actividades que son necesarias para el crecimiento integral de niños y jóvenes.











2. ¿Por qué debe respetarse la clasificación de edad al jugar videojuegos?



Cada videojuego ha sido diseñado para un público con características específicas, según su edad e intereses. Se puede revisar la clasificación por edad y contenidos de cada videojuego en www.pegi.info, sitio web dedicado especialmente a la asesoría parental para el uso de videojuegos. Los videojuegos buscan promover experiencias excitantes en sus usuarios, por lo que la gran mayoría de ellos los enfrenta a situaciones con una importante sobrecarga de adrenalina.

3. ¿Por qué es importante determinar lugares de la casa y momentos del día para usar las tecnologías?

Cada familia puede determinar las normas de uso que estime conveniente para las pantallas de acuerdo a la edad y necesidad de cada uno de sus integrantes. Se sugiere promover el uso de pantallas en lugares comunes que faciliten la supervisión de adultos. Establecer horarios sugeridos de conexión ayudará a que el uso de tecnologías no altere otras actividades familiares como deportes, preparación de la comida, momentos de conversación, sueño, otros. Recuerde que las medidas que tome cada familia pueden afectar a toda la comunidad escolar.



4. ¿Por qué se debe supervisar el juego en línea con desconocidos?



Cualquier persona puede ser usuario de internet. Este espacio virtual, favorece el anonimato y el contacto con personas malintencionadas. A través de los videojuegos multijugadores en línea, se puede tomar contacto con muchas personas a la vez, favoreciendo el intercambio de información personal que podría poner en riesgo a niños y jóvenes sin que lo sepan. Es recomendable evitar el juego en línea con desconocidos y el acceso a chats con otros jugadores.

5. ¿Qué problemas legales puede acarrear el uso inadecuado de los videojuegos?

Los problemas legales más comunes en relación con el uso de videojuegos, hacen referencia a:

- la piratería
- suplantación de identidad
- el hacking
- robo de información personal
- ciberbullying
- delitos de connotación sexual
- amenazas, entre otros.





Marzo - 2021









¿CUÁNDO ES UN PROBLEMA LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS?



USO REGULADO: Conducta donde el uso de videojuegos no altera la vida cotidiana. Se considera un(a) usuario(a) capaz de controlar el tiempo de conexión y exposición a las pantallas dando prioridad a las actividades fuera de línea por sobre el juego online.



ABUSO: Una conducta abusiva se identifica cuando hay uso excesivo de uso de videojuegos afectando las relaciones interpersonales y la calidad de vida. (Ejemplos: cambio en los hábitos de sueño y alimentación, alteraciones en la concentración, estados ansiosos, irritabilidad cuando se debe desconectar, entre otros).





ADICCIÓN: La adicción a las tecnologías, considera tres elementos claves:

- **Incapacidad de autorregulación**: El usuario(a) no puede dejar de jugar online, a pesar de sus intentos por lograrlo.
- Dependencia psicológica: Se evidencia un deseo o impulso incontrolable de jugar videojuegos, focalizando toda su atención en este comportamiento, llegando incluso a dominar sus pensamientos y sentimientos. Puede volverse un tema recurrente, generando conductas obsesivas.
- Efectos dañinos en el plano social: La adicción a internet y los videojuegos impactan en el ámbito personal, familiar y social. Esto puede generar conflictos familiares, pérdida de amistades, estados ansiosos o depresivos, sentimientos de culpa o angustia por estar o no conectados jugando.





CÓMO EVITAMOS EL USO EXCESIVO DE VIDEO JUEGOS?

- Si algún hijo o hija pierde la capacidad de controlar el uso de videojuegos, pida ayuda profesional para poder reeducarlos en el uso de tecnologías y priorizar su bienestar emocional.
- Conozca en www.pegi.info la clasificación de edad y contenido de cada videojuego antes de descargar o comprar.
- Regule el tiempo de juego dando espacios a otras actividades en línea que son necesarias para el desarrollo integral de niños y jóvenes.
- Promueva el uso de pantallas en horarios y lugares previamente acordados en familia.
- Jueque videojuegos con sus hijos, para reforzar actitudes positivas y conocer sus experiencias de juego y aprendizaje.
- Evite el uso de videojuegos en menores de 8 años y supervise el acceso en la medida que crecen, privilegiando siempre el juego educativo.







FUNDACION Para la Convivencia Digital

ESTRATEGIAS PARA USAR WEBS EDUCATIVAS





Si participaste de este taller, aprendiste sobre los diferentes recursos educativos disponibles en internet, identificando su calidad a través de la aplicación de criterios de validación y pertinencia.

Para poder realizar una adecuada selección de las webs educativas disponibles en internet, es necesario cumplir primero con 5 puntos muy relevantes:

1 Expectativas:

Antes de la selección de una web educativa, es necesario considerar que las clases virtuales no tienen el resultado o impacto que una clase presencial. El proceso será más lento, no por eso menos efectivo. Debería ser más colaborativo y participativo para lograr mejores resultados.

2 Canales de comunicación:

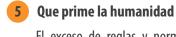
En ocasiones hacemos intentos de comunicarnos con estudiantes y sus familias usando demasiados canales: el aula virtual, el chat, el e-mail, la web o las redes sociales. Establece un canal de comunicación único y expedito con los(as) alumnos(as) y sus familias es clave para que los mensajes que enviamos lleguen a tiempo y sean bien recibidos. Acostumbremos a la comunidad a recibir la información académica a través de canales exclusivos para ese fin (aula virtual y e-mail) y las noticias a través de la web, boletines o redes sociales. Se sugiere el uso de chat y los foros para aclarar ideas o conversaciones simples.

3 Selección de contenidos

El aprendizaje en línea toma un tiempo de adaptación y su efecto será más lento y menos efectivo en sus primeras etapas. El contexto digital resta la posibilidad de percibir a partir de los sentidos, y eso hace que la experiencia sea menos efectiva. Seleccionar los contenidos más relevantes y acotar sus objetivos de aprendizaje será clave para lograr el compromiso de los y las estudiantes. Busca la manera de lograr que ellos(as) puedan participar de la clase para que logren potenciar su experiencia de aprendizaje.

4 Sincrónico o asincrónico:

Sobrecargar las redes y el trabajo docente no tiene sentido. Podemos hacer videoclases cortas y luego proponer actividades individuales o grupales a través de herramientas colaborativas como Google Docs. Guarda tiempo para darle *feedback* a tus alumnos(as) y para conversar con ellos(as).



El exceso de reglas y normas, "para todos por igual", puede significar dificultades y pérdida de motivación. En tiempos de pandemia, cada familia vive una realidad diferente y podemos aprovechar esta instancia educativa para promover el compañerismo, centrarnos en la retroalimentación y fortalecer la comunidad de curso.











¿Cómo planificar una clase utilizando webs educativas?

¿En que ámbitos debemos poner el foco para generar aprendizajes en nuestros estudiantes?

1. La atención es un recurso limitado.

Nuestro alumnado tiene un límite temporal de atención de entre doce y quince minutos.

¿Cómo abordo esta realidad?

- Usa un vídeo, lectura, podcast, para explicar la parte más teórica.
- Comprueba las ideas previas del alumnado
- Dedica el tiempo de clase presencial, para trabajar con el **aprendizaje Cooperativo**, realizar un proyecto, tarea.

2. Debemos partir de las ideas previas de nuestros alumnos(as).

Uno de los problemas fundamentales en educación es que en el proceso de aprendizaje se parten de ideas preconcebidas o malentendidos. Si esas lagunas de desinformación no se detectan a tiempo pueden mantenerse durante años.



¿Cómo abordo esta realidad?

- Detecta ideas previas, con herramientas de enriquecimiento de video como **Edpuzzle**, o "juegos" como **Kahoot**, o mediante la creación de estructuras de Aprendizaje Cooperativo como los cuestionarios de elaboración por niveles de dificultad.
- Detecta el nivel en que están tus estudiantes para partir tu clase desde ahí.

3. El Flipped Classroom nos permite una mayor individualización del aprendizaje, pese a que varios de sus procesos se trabajan en forma grupal.

¿Cómo abordo esta realidad?

• Promueve el trabajo colaborativo pero combina con instancias de trabajo individual. De esta manera los alumnos(as) pueden comprobar por si mismos sus capacidades.



4. Permite ir más acorde a los diferentes ritmos de aprendizaje, y a la neuro-diversidad.

Cómo abordo esta realidad?

• Cada cerebro es único y tiene sus propios ritmos, de modo que debemos aportar herramientas o estrategias que permitan revisar varias veces la información de clase, lo que redunda en la posibilidad de incidir en procesos de repetición y revisión, facilitando así el aprendizaje.



ES IMPORTANTE CONSIDERAR QUE ANTES UTILIZAR UN VIDEO, SE DEBE:

- **1.** Revisar previamente los recursos educativos que van a utilizar.
- **2.** Que los adultos acompañen a los niños(as) para evitar que accedan a contenidos inadecuados.
- **3.** Determinar objetivos claros de aprendizaje para cada video.
- **4.** Entregar instrucciones precisas sobre lo que deben hacer con el video.
- **5.** Dejar algunas preguntas que puedan responder a partir de lo aprendido en cada video.









Finalmente, compartimos los mejores portales educativos recomendados para profesores y profesoras, que tengan el interés de incorporar webs educativas en sus clases

WEBS EDUCATIVAS TRANSVERSALES A TODAS LAS ASIGNATURAS

- ACADEMIA PLAY: sitio web con muchos videos educativos gratuitos disponibles para muchas materias y asignaturas. Algunos recursos son de pago, pero hay suficiente material para usar en clases sin necesidad de suscribirse.
- INTEF RECURSOS EDUCATIVOS: este portal web pertenece al Instituto nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado español. Hay cientos de recursos libres para usar en todas las asignaturas.
- ABC PLAY: sitio web creado por un grupo de profesores que ofrece juegos y material educativo para gamificar una clase. Algunas herramientas son de pago, en general. todo es de muy buena calidad.
- STARFALL: es la web de la Starfall Education Foundation donde se han especializado en programas de lectura. Ofrece bastante material didáctico hasta al menos 4º básico.
- CNTV INFANTIL: Es la división educativa del Consejo Nacional de Televisión. Desarrolla recursos audiovisuales de gran calidad para el aprendizaje. Los recursos que ofrece se ajustan a los contenidos pedagógicos que proponen las bases curriculares chilenas y en su mayoría, son descargables. Incluye el programa TV PARA TODOS que ofrece videos para trabajar temas de inclusión.



- YOUTUBE EDU: No es la "versión educativa" de Youtube.
 Simplemente, la red social organizó a las escuelas que tenían sus propios canales de videos en un mismo lugar dando origen a Youtube EDU.
- TED ED: es una comunidad de charlistas y expertos de reconocimiento mundial, que han sido grabados en videos y que pueden motivar la refexión, el debate y el análisis de diferentes temas con mayor profundidad. Los profesores pueden crear sus propias lecciones con TED EDU y usarlas en sus clases.
- MEDIATECA MADRID: Creado por la Consejería de Educación, Juventud y Deportes de la Comunidad de Madrid. Ofrece vídeos, imágenes y archivos de audio, subidos por sus usuarios para que puedas utilizarlos. No tiene publicidad.



WEBS PARA DESCARGAR MATERIAL IMPRIMIBLE

• EDUCAFICHAS: este blog está pensado para padres, madres y profesores que necesitan material descargable, juegos y plantillas entretenidas para aprender a escribir, las partes de una flor, el sistema solar, las tablas de multiplicar, entre otros..hay mucho material, es ordenado y actualizado.









EVALUAR EN LÍNEA

Prácticas efectivas para evaluar en clases remotas





En este taller, aprendimos sobre los principios básicos de la evaluación para clases remotas o semipresenciales, tomando como base, las prácticas efectivas más recomendadas para contextos escolares, te invitamos a leer las las ideas más relevantes vistas en esta actividad.

¿QUÉ ES EVALUAR?

La RAE define "evaluar" como una instancia para estimar, apreciar, calcular el valor de algo.



;PARA QUÉ EVALUAMOS?

Evaluar es una parte fundamental del proceso educativo. Comúnmente, evaluamos al estudiantado para conocer sus avances, y saber cuáles son sus puntos más descendidos. No siempre hacemos un análisis de los datos que recogemos, de manera que nos permita diseñar un plan de trabajo con ellos. Al evaluar en línea, esto se facilita, ya que los datos se recogen en un formato digital que facilita su tratamiento. Si tenemos información sobre el estado de avance y aprendizaje de nuestros estudiantes, podemos implementar estrategias de mejora, de apoyo individual o colectivo. Es importante destinar tiempo al análisis de los resultados y organizar una actividad que les permita entender los errores y reforzar sus logros.

¿CÓMO SE RECOMIENDA EVALUAR EN CLASES EN LÍNEA?

Es posible evaluar en una clase en línea y en una presencial, pero no necesariamente se aplicará el mismo tipo de evaluación para ambos contextos. En el mundo virtual contamos con menos puntos de contacto con nuestros estudiantes, ya que dicha relación está mediada por una pantalla y solo vemos sus caras y escuchamos su voz.

En ese contexto, no recibimos la misma información que si estuviésemos en una sala de clases de manera presencial. Por esta razón, evaluar en una clase en línea debería:



Considerar habilidades y desempeños. Anímate a evaluar usando la metodología de análisis de casos, preguntas de aplicación o de cierre que permitan sacar conclusiones respecto de los aprendizajes alcanzados. Incorpora actividades evaluadas, grupales o individuales y evita las pruebas de alternativas.



Evitar la evaluación de conocimientos duros. Esto no es necesario, ya que en Google está la información y podrían copiarla desde ahí. Lo más importante es evaluar cuánto comprendieron de los temas vistos en la clase y de qué manera son capaces de aplicarlo en otros contextos.

- Evitar evaluar emociones. Es complejo evaluar estados emocionales cuando no estamos en una situación presencial, ya que en caso de que alguien manifieste un estado emocional muy negativo, es difícil brindarle ayuda desde un contexto virtual.
- Disminuir al máximo las preguntas abiertas o que demanden retroalimentación muy detallada. Las clases en línea suelen ser en tiempos reducidos, y dar retroalimentación se convierte en un desafío mayor dado a que los minutos son escasos. Se recomienda la retroalimentación en grupos organizados según sus resultados, porque es una estrategia que permite lograr buenos resultados.









¿CÓMO APRENDEMOS MEJOR?

El aprendizaje en niños y adolescentes será muy efectivo en la medida que se logren activar la mayor cantidad de sentidos y haya una experiencia emocional de por medio. Sin emociones no habrá aprendizaje, y será mejor cuando las actividades que propongamos sean grupales y aplicadas a una práctica. Puede ser lectura en voz alta, escritura de textos, ejercicios, entre otros. Generar un buen ambiente y lograr una relación basada en la confianza y respeto con el profesorado, es clave para lograr buenos aprendizajes. Focalizar la atención en una sola tarea a la vez, y darle protagonismo a cada estudiante serán acciones claves para el aprendizaje en línea. Para verificar cómo avanza cada estudiante, podemos aplicar microevaluaciones de manera sistemática, en varios momentos de la clase e ir monitoreando al grupo.



LA MICROEVALUACIÓN PARA MICROCLASES

Chequear cuánto aprenden nuestros estudiantes es clave para el aprendizaje. Una de las razones por las que se sugiere evaluar cada clase está fundada en dar retroalimentación de manera periódica, evitando así la deserción o desconexión por falta de motivación. Esto es posible a través de microevaluaciones pensadas para ir midiendo el logro de los objetivos propuestos para cada sesión. Las microevaluaciones son instancias para evaluar objetivos muy acotados y simples, especialmente para clases en línea con tiempos reducidos. Recomendamos determinar primero los objetivos de una clase, establecer la evaluación con sus indicadores de logro y, finalmente, diseñar las actividades propiamente tales.

Durante el desarrollo de la clase, podemos proponer actividades evaluadas que nos permitan conocer cómo avanzan los estudiantes en el logro de objetivos propuestos.

Resumimos algunas ideas sobre las evaluaciones en línea que comparte Doug Lemov en su libro Enseña a Distancia.

- a) Evaluación implícita para clases en línea: consiste en dar la posibilidad de que los estudiantes revisen su trabajo, comparándolo con un modelo que presenta su docente. Esto se puede hacer en un momento de pausa que permita revisar los logros y errores, y explicar cómo se llega a las respuestas correctas, de manera de reenfocar el trabajo, si es necesario. Dar la posibilidad de autoevaluarse, refuerza el valor de trabajo autónomo.
- b) Evaluación diferida: consiste en momentos de la clase en que se les pide a los estudiantes realizar una actividad evaluada que el docente revisará más tarde y dará retroalimentación. Lo importante aquí es determinar en qué etapa está cada estudiante.
- c) **Evaluación en tiempo real:** permite chequear los aprendizajes en el momento en que se realiza la actividad, entregando los resultados y abordando los errores de manera simultánea.
- d) Ticket de salida: corresponde a la acción de recoger las respuestas del grupo antes de que termine la clase, lo que permite un rápido análisis de los datos y, a la vez, organizar los objetivos de la clase siguiente. El ticket de salida debe relacionarse directamente con el objetivo de la clase propuesto. Puede ser corto y simple de aplicar en un contexto que permita recoger información. De preferencia, recomendamos Google Formularios o aplicaciones de encuestas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Lemov, D. (2020). Educar a distancia. Manual de supervivencia para no solo sobrevivir, sino sobresalir enseñando en línea. Aptus
- Portal Educando juntos. Estrategia de evaluación: Ticket de salida Recuperado en 5 de octubre del 2021, desde https://educandojuntos.cl/recursos/estrategia-de-evaluacion-ticket-de-salida/#:~:text=El%20 ticket%20de%20salida%20es,r%C3%A1pido%20an%C3%A1lisis%20de%20los%20datos.&text=El%20porcentaje%20de%20 alumnos%20que,clave%20que%20mide%20el%20objetivo
- Elder L., Paul R. (2002) *El arte de formular preguntas esenciales*. Foundation of Critical Thinking. Recuperado el 5 de octubre del 2021 desde: https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-AskingQuestions.pdf
- Sugerencias de aplicaciones para evaluar en línea: https://www.mentimeter.com/

https://www.genial.ly/es

https://www.linoit.com/



Material licenciado:

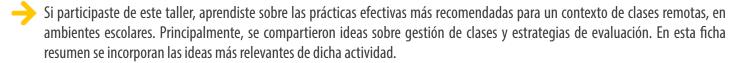






PLANIFICAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LÍNEA





Compartimos, además, este set de **preguntas iniciales** con los aspectos claves necesarios para planificar actividades de aprendizaje en formato digital. Puedes revisarlo con tu equipo de trabajo y ajustarlo a la realidad de tu comunidad escolar.

1. ¿Cómo formular objetivos de aprendizaje para una clase online?

OBJETIVO POR ASIGNATURA Y CLASE Pensando en cada nivel y asignatura...

¿Cómo se formulan los objetivos de aprendizaje cuando se usan modelos online?

Determina el verbo o acción + objeto + la condición o contexto. Ejemplo: Inferir (verbo) 3 datos demográficos (objeto) a partir de un gráfico (contexto).

La condición del objetivo propuesto determina el instrumento que se usará para evaluar el desempeño estudiantil.



2. ¿Cómo evaluarlos?

resumen global o ensayos.

Considera:

- Tipo de calificación: formativa/sumativa.
- Modalidad de trabajo: grupal o individual
- Medio de entrega
- Fecha de entrega
- Hora de entrega



- Formato de entrega
- Plan B para estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) y dificultades de comunicación o acceso a internet
- Tiempo para revisión
- Tiempo para atención de estudiantes









3. ¿Qué herramientas digitales necesitamos para virtualizar la clase?

curso y asignatura, podemos sumarnos a las plataformas y sistemas digitales que la institución tiene dispuestos.

- ; Necesitamos Google Classroom, e-mail, CANVAS, Edmodo u otra plataforma?

Si no hay canales digitales, se sugiere el correo electrónico o los grupos de mensajería.

4. ¿Cómo se acompaña a los y las estudiantes online?

ACOMPAÑAMIENTO DE ESTUDIANTES Para ir monitoreando los avances en el proceso de aprendizaje es posible:

- Organizar foros asincrónicos de consulta
- Videochats en línea en grupos de 5/6 estudiantes
- Entregar tutoriales
- Organizar horarios de atención y consulta



5. Autoevaluación



PROPUESTAS DE MEJORARevisar periódicamente cómo se van dando las clases, sincera los resultados y permite tomar acciones de mejora sin esperar el término de semestre. Contar con una instancia de evaluación de parte del estudiantado y del profesorado, facilita mejorar el aprendizaje a través de medios digitales y analizar los esfuerzos realizados.

RESUMEN DE IDEAS:

- 1. Las clases en línea, generalmente, son más cortas que las clases presenciales, pero deben tener similar estructura y determinación de objetivos.
- 2. Las clases en línea disponen de microobjetivos y microevaluaciones constantes y sistemáticas, que permiten conocer siempre en qué etapa de avance van los y las estudiantes.
- 3. Planificar una clase en línea o híbrida, implica considerar el tipo de equipamiento, acceso a internet y disposición para aprender en esta modalidad.













En este taller, sus participantes aprendieron sobre las problemáticas que derivan del contacto con otras personas en el mundo digital, pudiendo reconocer casos de ciberacoso, violencia digital, *grooming* y otras problemáticas comunes entre menores y adolescentes. Te invitamos a leer las ideas más relevantes presentadas durante esta actividad.

Muchos de los problemas de convivencia escolar que se viven hoy en las escuelas, tienen también su versión en el mundo digital. Aprender a determinar si se trata de ciberbullying o se refiere a otro tipo de situaciones, es clave para abordar adecuadamente los casos que sucedan y evitar el sufrimiento de quienes son víctimas de violencia virtual.

¿Cuándo estamos realmente frente a una situación de ciberacoso escolar?



De acuerdo a la ley 20.536 (art. 16B), se entenderá por acoso escolar toda acción u omisión constitutiva de agresión u hostigamiento reiterado, realizada fuera o dentro del establecimiento educacional por estudiantes que, en forma individual o colectiva, atenten en contra de otro estudiante, valiéndose para ello de una situación de superioridad o de indefensión del estudiante afectado, que le provoque maltrato, humillación o fundado temor de verse expuesto a un mal de carácter grave, ya sea por medios tecnológicos o cualquier otro medio, tomando en cuenta su edad y condición.

Por lo tanto, para estar frente a una situación de ciberacoso escolar, se deben dar tres condiciones:

- INTENCIÓN de molestar o agredir.
- REITERACIÓN del acto de molestar.
- ASIMETRÍA de poder entre escolares.

¿CÓMO LLAMAR ENTONCES A LO QUE NO ES CIBERACOSO O CIBERBULLYING?

Las situaciones que no se ajusten al concepto de ciberacoso, se pueden definir y clasificar como maltrato. Pueden ser comentarios puntuales ofensivos, como burlas, bromas de mal gusto, insinuaciones racistas o discriminatorias que se intercambian a través de redes sociales, principalmente.

En nuestro país aún no existe una ley que penalice el ciberacoso, sin embargo, otras conductas de maltrato, como el acoso sexual de adultos a menores, las calumnias e injurias, o la difusión de imágenes sin consentimiento, sí son acciones posibles de considerar como delitos. Entre las situaciones más frecuentes en el contexto escolar están las siguientes:









- 1. **Sexting**. Envío de mensajes, audios, fotos o videos conocidos como packs con contenido íntimo.
- **2. Sextorsión (sexo y extorsión)**. Forma de violencia sexual, en la que se usa el chantaje o amenaza con el fin de conseguir un determinado objetivo.



- 3. **Violencia online en la pareja**. Conjunto de comportamientos para controlar, menoscabar o causar daño a la pareja o expareja, mediante el intercambio de mensajes, funas, el control de las redes sociales o webs, la apropiación de las contraseñas, amenazas e insultos o la difusión de secretos o información comprometedora.
- **4. Happy slapping (bofetada feliz)**. Filmación de una agresión, ya sea física, verbal o sexual, hacia una persona. Posteriormente, el registro se difunde a través de internet.
- 5. Exposición involuntaria a material sexual y/o violento. Una persona, sin pretenderlo, puede exponerse a un contenido que no es apropiado para su edad. Esto puede afectar su desarrollo y su comprensión de las relaciones personales. El material con contenido sexual y/o violento lo puede ver cualquiera en internet.
- 6. Incitación a conductas dañinas. Mensajes implícitos en contenidos digitales que incitan a la autolesión. Existen webs de promoción de trastornos alimenticios como la anorexia o la bulimia, que explican, por ejemplo, técnicas de suicidio, cómo vencer las ganas de comer, realizar cortes en el cuerpo y mantener en secreto todos estos comportamientos.
- 7. **Grooming o childgrooming**. Delito por el cual una persona adulta contacta, preferentemente en las redes sociales o videojuegos, a menores de edad, usando una identidad falsa, ganándose poco a poco su confianza con el propósito de pedirle favores sexuales.

¿CÓMO ACTUAR FRENTE A CASOS DE MALTRATO DIGITAL EN EL MUNDO ESCOLAR?

- La violencia digital sobrepasa los límites del respeto y tolerancia, afectando la convivencia y participación en el mundo virtual.
- Estudia y entiende bien cada forma de violencia digital, teniendo como referencia estudios científicos, con el fin de que estas conductas sean diferenciadas de las conductas esperadas o positivas.
- Genera normativas que determinan el estándar positivo del buen trato y respeto hacia las personas.
- Diseña las estrategias de intervención para cada nivel escolar, según la edad y etapa de desarrollo.

- Si se produjera un caso de violencia entre estudiantes, debe seguirse el protocolo de actuación que se desprende del Reglamento Interno de cada establecimiento educacional.
- En caso de existir alguna situación que sea delito, se debe recurrir a los tribunales de familia o a Fiscalía según sea el caso. Si hubiese abuso sexual, se debe realizar la denuncia en menos de 24 horas.
- Considerar la capacitación docente y la formación de apoderados como principal eje promotor de la formación para la convivencia y la formación para la paz.











EL ROL DEL PROFESORADO EN LA CONVIVENCIA DIGITAL





Si participaste de este taller, aprendiste sobre el rol del docente en la Convivencia digital, comprendiendo los principales riesgos y oportunidades del mundo virtual para niños, niñas y adolescentes, valorando la importancia que cumple el profesorado en la formación de la convivencia de sus estudiantes.

Estos últimos años, hemos sido testigos de una verdadera locura por incorporar la tecnología en clases de manera forzosa, incluso llegando a pensar que puede ser el modelo de educación del futuro. Sin embargo, el **informe PISA de 2015** de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), informó que cuanto más se utilizan las tecnologías peor es el aprendizaje. En el mejor de los casos, solo un uso moderado parece favorecer la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias.

Debemos seguir avanzando en los estudios sobre el impacto que tienen las tecnologías en el desarrollo de niños y jóvenes, principalmente desde las neurociencias. Mediar y evaluar este impacto es clave. En las investigaciones que se han observado avances, se observa un involucramiento del cuerpo docente que cuenta con un muy buen nivel de preparación en metodologías y tecnologías, una buena conducta en la sala de clases y estudiantes que ya cuentan con autonomía para el aprendizaje. El foco se centra en la colaboración, la investigación y la producción de contenidos y experiencias educativas.

Cuando vivimos en un ambiente lleno de pantallas, iniciamos un ciclo de expectativa y gratificación externa a nivel cerebral muy potente y difícil de regular. Nuestro cerebro tiene lo que llamamos "sesgo a la novedad" dado a que estamos dispuestos a poner mayor atención en lo que es nuevo. Toda la novedad, lo que brille, o parpadee, lo calificamos

como información valiosa. Somos recompensados por simples dosis de dopamina, cada vez que reconocemos un estímulo visual de la pantalla, y si nos distraemos un poco, volvemos a buscarlo. Es así como nos volvemos dependientes de la tecnología, y no necesariamente de la experiencia de aprendizaje.

Mirar la tecnología como un aporte de por si al aprendizaje es errado, sin perjuicio que pueden darse muchos espacios para su uso efectivo, principalmente en la colaboración y en el uso de metodologías activas.

Para incorporar el mundo digital en el contexto escolar, se sugiere proponer:

- Capacitación docente en metodologías colaborativas y tecnologías.
- Estrategias de aprendizaje que favorezcan el rol protagónico de los y las estudiantes que sea apoyado por tecnologías, principalmente de colaboración.
- Explorar el aprendizaje adaptativo.
- Evaluar los aprendizajes y la retención de éstos para revisar la efectividad de las metodologías y tecnologías consideradas en clases.

En la medida que los y las docentes comprendan cómo funcionan las herramientas que ofrece internet; serán capaces de usarlas y así, ser buenos ejemplos para sus estudiantes. Nadie enseña lo que no sabe...



Las experiencias positivas de aprendizaje apoyados con tecnologías a nivel escolar aplican una regla trascendental en casi todos los casos, las instituciones han priorizado un plan de formación en ciudadanía digital, antes de insertar las TIC en el currículum escolar.







¿QUÉ OPORTUNIDADES NOS DAN LAS TECNOLOGÍAS EN EL APRENDIZAJE?

- Nos permiten ofrecer diversas formas de dar a conocer los contenidos a estudiar (audios, videos, infografías, imágenes y animaciones).
- Dar retroalimentación inmediata y de forma masiva a los estudiantes.
- Facilitan la conexión con expertos a través de videoconferencias, contar con invitados especiales, fomentar la colaboración entre grupos de estudiantes.

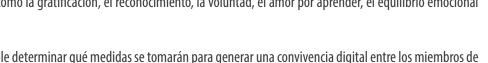
Antes de pensar en incorporar las TIC en la sala de clases, es necesario contar con un plan de trabajo en formación en ciudadanía digital...

Para poder definir qué acciones implementar, se deberían responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué problemas se están viviendo en el colegio en torno a la convivencia digital?
- ¿Cuál es el estándar de conductas esperado de los y las estudiantes?
- ¿De qué manera modelar el estándar esperado?
- ¿Cuál es el efecto que genera la acción que está causando problemas?
- ¿Cómo reiterar, comunicar e internalizar en la comunidad estos cambios?
- ¿De qué manera evaluar el contexto que se pretendió medir?



Una vez resueltas estas interrogantes es posible determinar qué medidas se tomarán para generar una convivencia digital entre los miembros de la comunidad escolar que vaya en beneficio del bienestar emocional de todos sus miembros.



En la relación con los apoderados, ¿de qué manera podemos lograr que ellos y ellas no intervengan en la convivencia escolar?

- Manejar la ansiedad que podrían presentar.
- Formar e instruir a los apoderados en torno a los temas relacionados con la convivencia.
- Generar rutinas y estructuras básicas permanentes, fundamentadas y válidas
- Establecer canales de comunicación claros y determinados









CLAVES PARA EL USO SEGURO Y RESPONSABLE DE LAS REDES SOCIALES





Si ya participó en este taller, aprendió sobre los aspectos más relevantes para educar a niños, niñas y adolescentes en el uso seguro y responsable de las redes sociales, haciendo especial énfasis en la promoción del autocuidado y la prevención de conductas de riesgo en el mundo digital. En esta ficha resumen se incorporan las ideas más relevantes vistas en dicha actividad.

Las redes sociales: ¿qué son y cómo funcionan?

Las redes sociales se definen como grupos de personas conectadas por un interés particular. Esto no implica que se conozcan o tengan relaciones de amistad. Su uso está regido por las mismas leyes y normativas que rigen en las relaciones interpersonales en vivo.

En principio, solo pueden usarlas personas mayores de 13 años, como lo establece la mayoría de las empresas que ofrecen estos servicios. Para usarlas con menores de edad, es necesario contar con el consentimiento informado de padres, madres y/o apoderados. El negocio de estos servicios es el procesamiento de información personal de sus usuarios, lo que puede facilitar la publicidad contextual, que permite vender productos o promocionar servicios de acuerdo con el perfil específico de cada persona. El dato personal y las conductas en línea pasan a ser un objeto de gran valor en este negocio.

Las redes sociales se pueden agrupar en:



a. Redes Sociales horizontales: redes sociales generales, donde cualquier usuario puede entrar y participar. Por ejemplo: Facebook, TikTok, Instagram o Twitter.











Redes Sociales verticales: redes que agrupan usuarios con intereses comunes, especialmente a nivel profesional: trabajo, networking, investigación, etc. Entre otros ejemplos, redes como Linkedin, Tripadvisor, Spotify, Vimeo, otros.









Los post o publicaciones en redes sociales

Cada red social tiene un determinado objetivo y condiciona el tipo de participación. Las características de sus usuarios y usuarias son diferentes y el tipo de publicaciones se ajusta a los intereses de cada grupo. Así como Instagram nos permite compartir ideas muy breves, principalmente en imágenes y videos, Facebook lo facilita con sus grupos que permiten compartir textos, links, mensajes y videos. A su vez, Linkedin nos permite acceder a redes laborales. Todas son muy atractivas, pero no siempre su uso en contextos educativos es exitoso, ya que depende de los objetivos propuestos por cada docente.

Ten presente que el algoritmo de redes sociales como TikTok, Instagram y Facebook, muestran tus publicaciones solo al porcentaje mínimo de seguidores y esto varía según la interacción que se establezca con ellos. Tener una cuenta en redes sociales activa y vigente, puede tomar mucho tiempo.









USO DE REDES SOCIALES EN CONTEXTOS ACADÉMICOS

El profesorado que use redes sociales como medio de comunicación con estudiantes debe tener presente que:

- El uso de redes sociales debe tener objetivos claros, precisos y pedagógicos.
- Muchos de nuestros estudiantes tienen experiencia en el uso de estos medios. Para ellos, son espacios de opinión sincera, casi sin filtros y, habitualmente, anónimos.
- Es necesario educar en el buen trato, estableciendo las reglas de comportamiento esperadas, y explicitando las consecuencias que acarrea el uso inadecuado.
- Los apoderados/as deben saber que sus hijos/as usarán redes sociales en la clase, y saber de qué manera lo harán.
- Es necesario dedicar tiempo para configurar la privacidad de la red social de manera privada con cada estudiante y establecer estrictas normas de acceso exclusivas para ellos.
- De preferencia, se sugiere usar las herramientas de comunicación disponibles en las plataformas educativas o aquellas que el establecimiento educacional ha habilitado.



USO DE EMOTICONES

Los emoticones son iconos que representan estados emocionales y situaciones cotidianas en simples imágenes. Es importante usarlos con objetivos claros y considerar que su incorporación en mensajes profesionales da un tono de cercanía al texto. Usar emoticones puede aumentar hasta en un 50% la interacción con nuestra audiencia.













Tener presente que, al usar chats o redes sociales, se recomienda:

- Conocer las plataformas/redes sociales que usa el establecimiento educacional como medio de comunicación.
- Cumplir con las reglas básicas para su uso indicadas en el reglamento.
- Contar con un plan de sociabilización para el uso de redes sociales y chats con estudiantes.
- Contar con las medidas de protección básicas de privacidad para el profesorado.





