

UEB

UNIVERSIDAD
ESTATAL DE BOLIVAR

Construyendo la Universidad que queremos

ASPECTOS GENERALES PARA UNA EFICIENTE GESTIÓN ACADÉMICA EN LA VIRTUALIDAD Y/O PRESENCIALIDAD

Washington Fierro Saltos
Director de Gestión Académica

NUESTRA AGENDA



Día 1:

1. Metodología de estudios híbrida (45 min)
2. La planificación académica (Sílabo, Guía de practicas y tutorías e informes. (60 min)

Día 2:

1. Taller: Uso de las tecnología de la UEB
 - Sistema académico – SIANET (30 min)
 - Sistemas de Videos Conferencias (30 min)
 - Entorno virtual de aprendizaje (120 min)

¿Cuál es la modalidad de estudios?

MODALIDAD DE ESTUDIOS HÍBRIDA



Actividades presenciales



Actividades virtuales

MODALIDAD DE ESTUDIOS HÍBRIDA

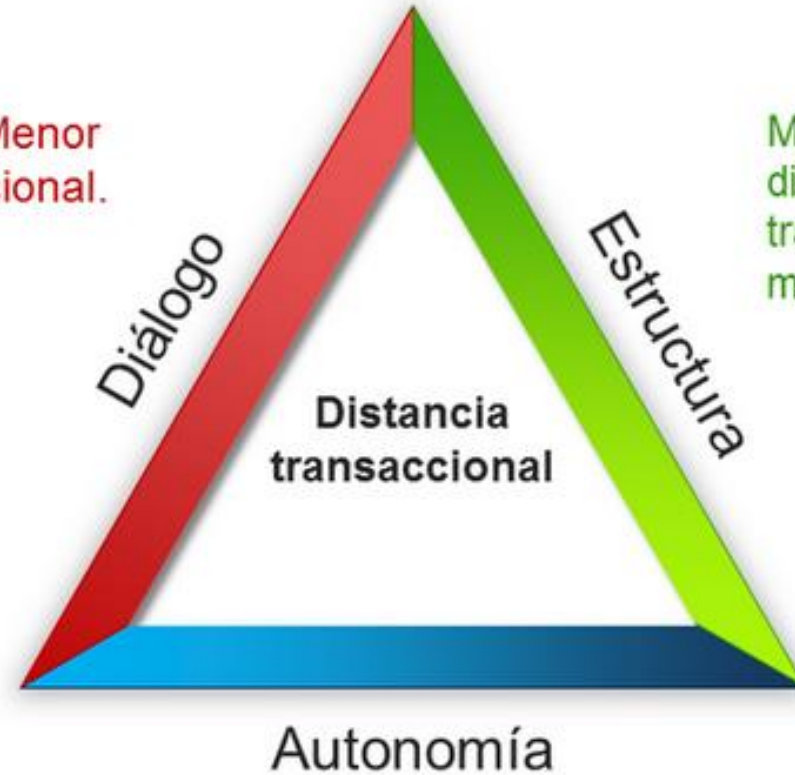
La modalidad de estudios híbrida es aquella en la que los componentes de aprendizaje asistido por el profesor, el aprendizaje colaborativo, las prácticas de aplicación y experimentación, y aprendizaje autónomo de la totalidad de las horas o créditos, se desarrollan mediante la **combinación de actividades presenciales, semipresenciales, en línea y/o a distancia**; usando para ello recursos didácticos físicos y digitales, tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje, que organizan la interacción de los actores del proceso educativo, de forma sincrónica o asincrónica, a través de plataformas digitales.

En esta modalidad de enseñanza se priorizará el aprendizaje autónomo de los estudiantes, para lo cual se requiere que todo curso, asignatura o su equivalente contenga el Sílabo/Guía de estudio desarrollada por el personal académico.

¿Cómo es nuestra modalidad híbrida?

Mayor diálogo = Menor distancia transaccional.

Mayor estructura = menor diálogo. Hay más distancia transaccional y se requiere más autonomía.



La autonomía es mayor cuando hay menor diálogo y más estructura, pero hay más DT.

Interacción ...

Vida académica del estudiante

Proceso enseñanza-aprendizaje

Interacción ...

Estudiante - comunidad

Estudiante - institución

Institución - comunidad

Interacción ...

Estudiante - estudiante

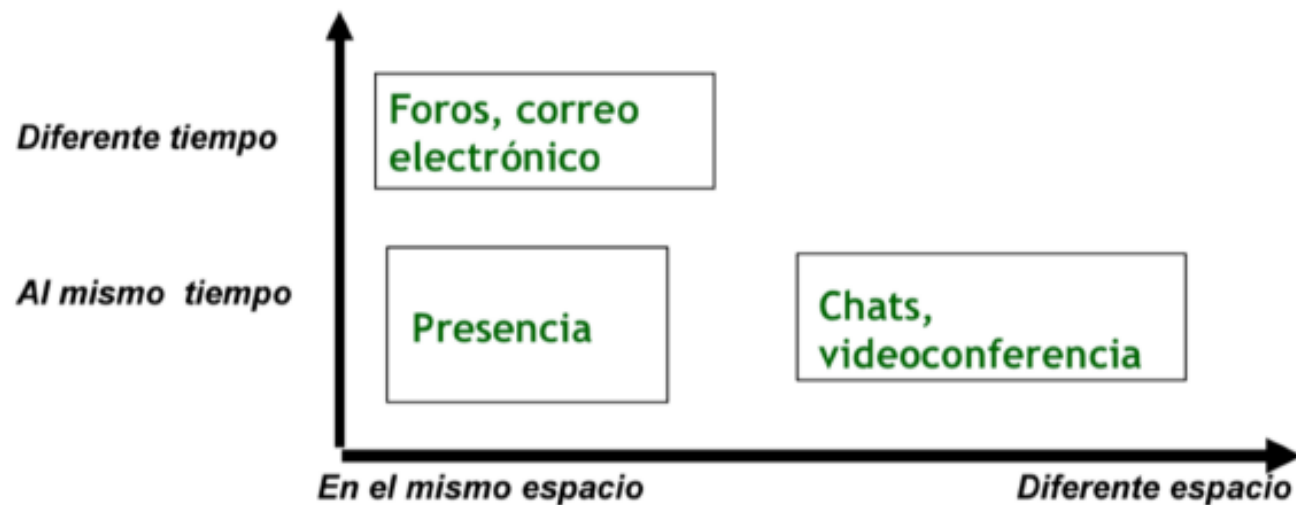
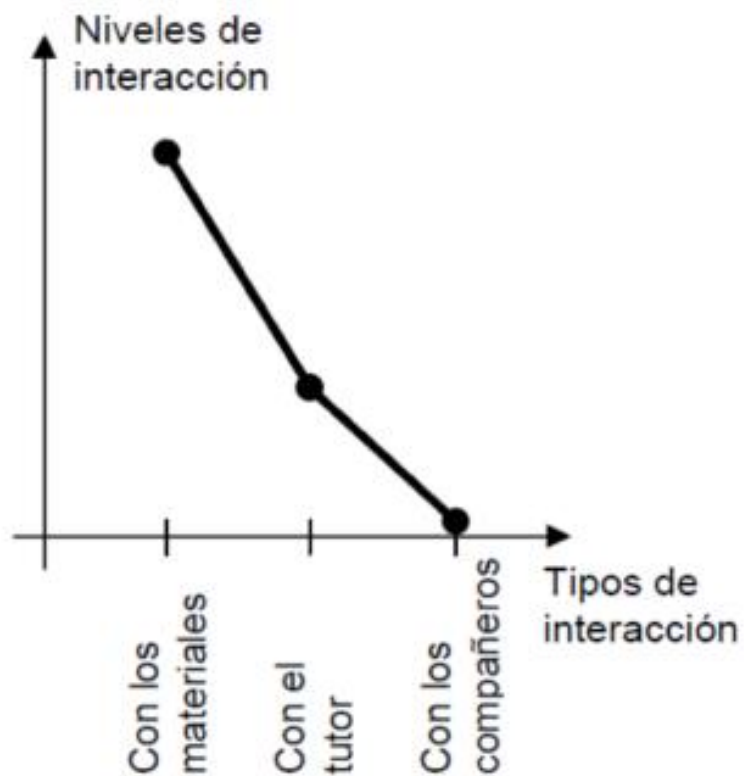
Estudiante - profesor

Estudiante - grupo

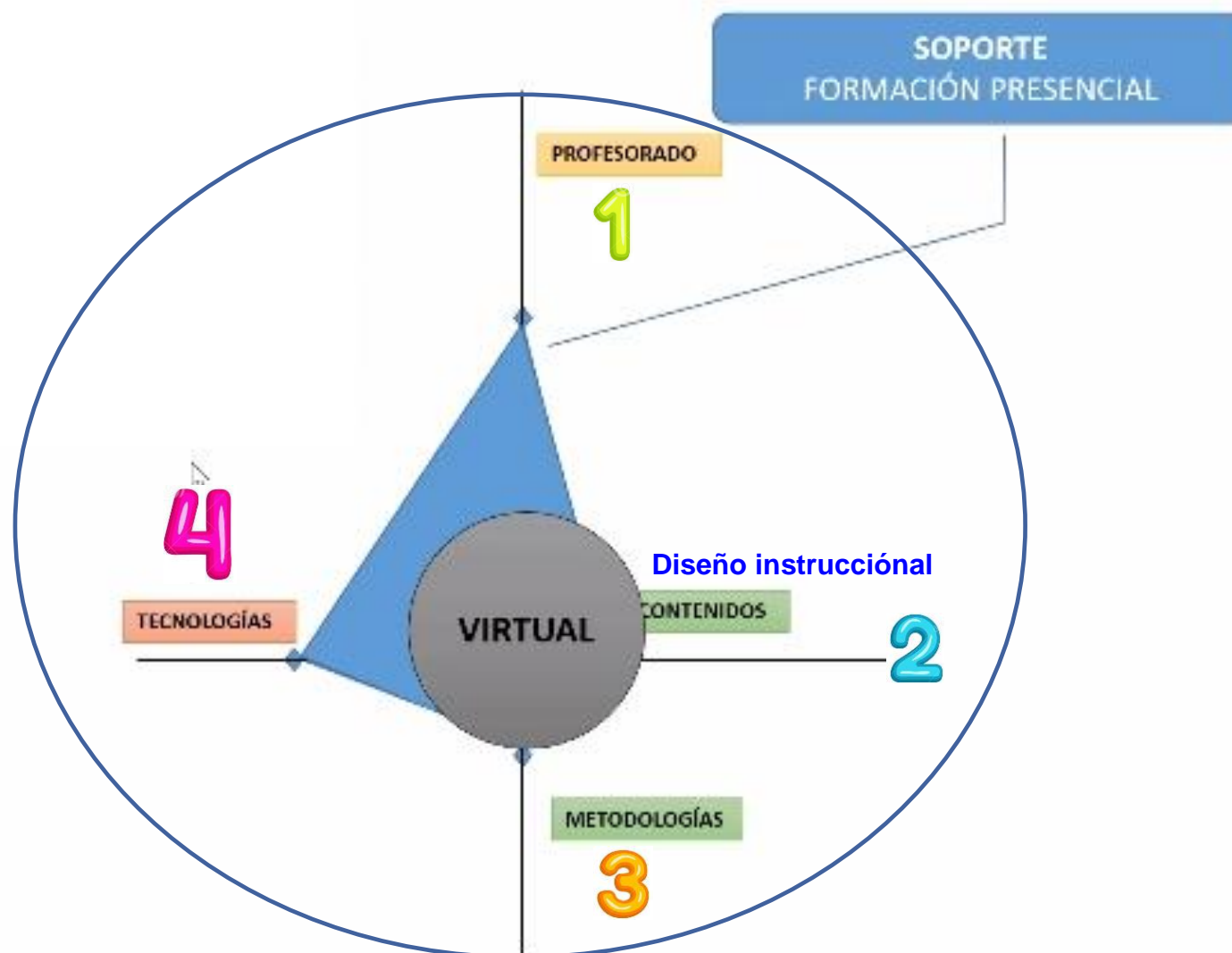
Profesor - grupo



Interacciones en una clase virtual



COMPONENTES DE LA MODALIDAD HÍBRIDA



I. EL PROFESORADO

Mente
científica y
artística

- Utilizar de manera disciplinada, crítica y creativa el conocimiento

Mente
ética

- Vivir y convivir en grupos humanos complejos y heretogéneos

Mente
personal

- **Pensar, hacer y vivir de forma autónoma. Aprender cómo aprender a lo largo de la vida**



(Pérez Gómez, 2007 y 2012)

I. EL PROFESORADO

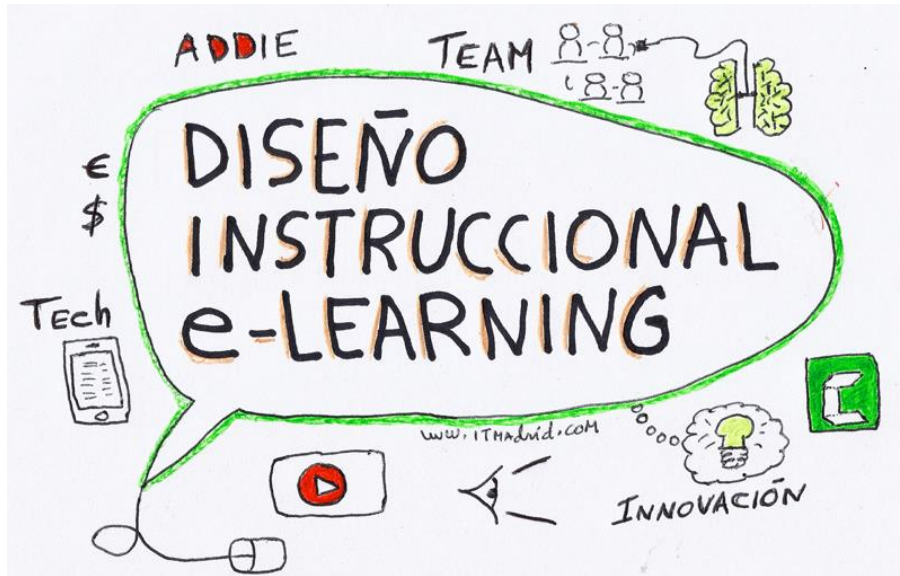


La clave: el diseño educativo



SÍLABO

2. Diseño instruccional e-Learning



“Proceso de analizar, diseñar y desarrollar materiales digitales de aprendizaje, centrado en el estudiante, a objeto de alcanzar objetivos personales u organizacionales perfectamente definidos.”

• **Modelo pedagógico**– Está claro que los cursos o contenidos virtuales de aprendizaje deben encajar dentro de algún modelo, y cuando me refiero a ello, queremos denotar el esquema de tiempo – recursos para lograrlos.

Una estructura básica de un curso

No hay necesidad de reinventar la rueda cuando se trata de diseñar tus proyectos de eLearning. Para ayudarte, hemos incluido un marco básico para tus cursos:

1. **Bienvenida:** Dales la bienvenida al alumno al curso.
2. **Instrucciones:** Explica cómo navegar por el curso y cómo va a ser la interacción con el docente.
3. **Introducción:** Informa al alumno de lo que tienen que tomar el curso y qué beneficios recibirán por completarlo.
4. **Objetivos:** Describe los objetivos específicos del curso.
5. **Contenido:** Construye el contenido principal del curso aquí. Dependiendo de la longitud, es posible que debas separarlo en secciones, cada una con su propia introducción, contenido, evaluación o autoevaluación y resumen.
6. **Evaluación:** No sólo servirá para valorar al alumno, sino que también servirá para saber si el diseño instruccional del curso es adecuado.
7. **Recursos:** Ofrece contenidos o recursos que refuercen el material del curso.



• **Tecnologías.** Claramente todo esto va de tecnología y se necesitan 2 tipos de tecnologías: las de diseño y desarrollo de los materiales de aprendizaje y las que requerirá el alumno para acceder al contenido.

Materiales

Son facilitadores del aprendizaje



Objetivos



Contenidos



Actividades



Evaluación

Diseño instruccional Sílabo



Desarrollo del proceso de E/A

Asíncrona

- Comunicación en tiempos diferente
- Email
- Foros
- Documentos compartidos



Comunicación asincrónica
- correo electrónico
- cliente de correo electrónico
- forams online

Comunicación sincrónica
- mensajería instantánea

Síncrona

- Comunicación al mismo tiempo
- Video-conferencia
- Chat
- Mensajería instantánea

3. METODOLOGIA Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN LA MODALIDAD HÍBRIDA



¿Cuál es nuestra metodología de E/A?



El modelo conectivismo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje

Interacción Síncrona / Asíncrona
Aprendizaje entre pares

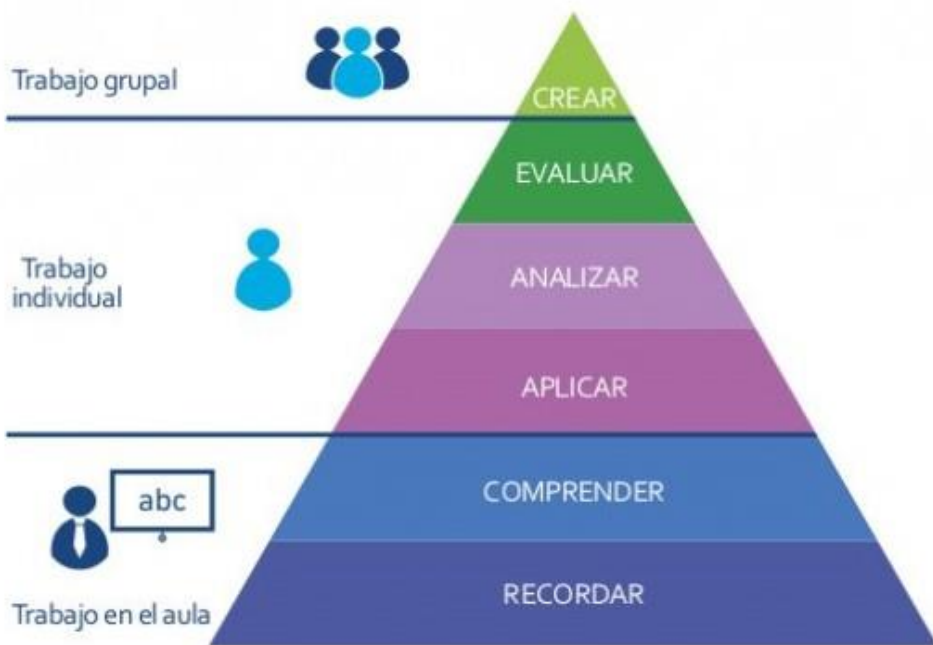
Metodología Virtual

Se basa en:

- Propuestas de constructivismo socio-cognitivo
- Modelo pedagógico UEB: Humano Cultural
- Aprendizaje-Resignifica roles estudiantes/docentes (coprotagonistas-corresponsables)
- Comunicación-interacción-construcción colectiva de conocimientos a través de los EVEAS
- División/integración del trabajo

La pedagogía inversa brinda mayor autonomía a los alumnos, les ofrece recursos multimedia para el estudio y hace del aula un espacio de interacción mucho más fluido entre profesores, alumnos y compañeros.

Clase tradicional



Flipped classroom



Tutoría Docente:

¿Cuál es el rol del docente en una clase virtual?

El docente realiza el proceso de retroalimentación académica y pedagógica

¿Qué tareas desempeña un docente?

- Académica
- Orientador
- Gestión





ROL DE ESTUDIANTE VIRTUAL

autoaprednizaje, autodiciplina , crítico,
reflexivo, trabajo colaborativo

HERRAMIENTAS PARA DOCENTES

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE – CURRÍCULO UEB

ASIGNATURA

1. Componente de docencia

a. Actividades de aprendizaje asistido por el profesor.-

Conferencias, seminarios, orientación para estudio de casos, foros, clases en línea en tiempo sincrónico

b. Actividades de aprendizaje colaborativo

La sistematización de prácticas de investigación-intervención, proyectos de integración de saberes, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización y resolución de problemas o casos

2. Componente de prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes

Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, las prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos

3. Componente de aprendizaje autónomo

Aprendizaje independiente e individual del estudiante. La lectura; el análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información; la elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE - SINCRÓNICO / ASINCRÓNICO



UNIVERSIDAD
ESTATAL DE BOLIVAR



**Aprendizaje en Contacto
con el Docente (ACD)**

- Clases online
- Zoom
- Recursos internet
- Powerpoint
- Conversación y debate
- Otras conversaciones
- Música en temática pesada



BigBlueButton

Herramienta de videoconferencia



**Aprendizaje práctico
experimental (APE)**

- Grupo en Facebook
- Práctica de escritura académica
- Pensamiento lateral y crítico
- Gamificación: Classcraft
- Aprender como aventura
- Misión: pregunta de investigación, hipótesis, problema, justificación, objetivos.
- Eventos aleatorios



**Aprendizaje Autónomo
(AA)**

- Plataforma Moodle
- Material de clases
- Clases grabadas
- Evaluaciones
- Trabajos (indicaciones y rubrica)



Actividades de Aprendizaje

flipped classroom

DISEÑO DE AULA

Lleva el flipped a tu aula

ESCUCHAR a un profesor **NO** significa aprender

aprendes cuando **practicar** lo que
profesor te cuenta

a **crear NUEVO**
conocimiento – IDEAS
(a problemas inesperados e imprevisibles)



si la **pregunta** es qué **deben SABER HACER**

la respuesta son siempre

(**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**)

ACTIVIDADES



Tengo que saber diseñar actividades para que los estudiantes practiquen cosas y sepan demostrar que son capaces de hacer



Estudiar no tiene sentido, aprender si lo tiene

Javier Martínez Aldanondo

Gerente de Gestión del Conocimiento de Catenaria

jmartinez@catenaria.cl y javier.martinez@knoco.com Twitter: @javitomar

ACTIVIDADES DESAFIANTES

Artículos Escuela Estados Unidos

La colaboración y el pensamiento crítico son más importantes en el siglo XXI que las fórmulas matemáticas, dice una especialista del MIT

Creatividad, innovación y resolución de problemas en educación superior en tiempos de incertidumbre

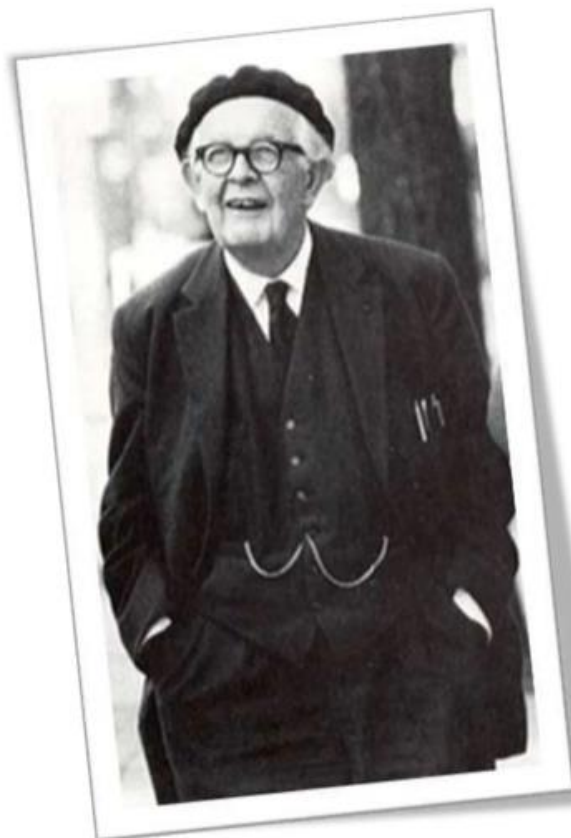
educación superior en tiempos de incertidumbre

”

Me lo contaron y lo
olvidé; lo vi y lo entendí;
lo hice y lo aprendí

Confucio



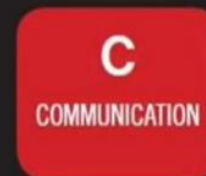


El fin principal de la educación es crear hombres [y mujeres] que sean capaces de **hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho** - hombres y las mujeres que sean creativos, inventores y descubridores.

El segundo objetivo de la educación es formar **mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece.**

Jean Piaget (1896 – 1980)

WHAT ARE 21ST CENTURY SKILLS? THESE 4 C'S:



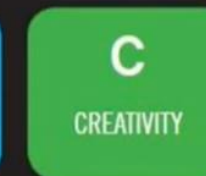
Sharing thoughts, questions, ideas & solutions



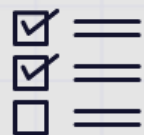
Working together to reach a goal. Putting talent, expertise, and smarts to work



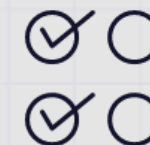
Looking at problems in a new way and linking learning across subjects & disciplines



Trying new approaches to get things done equals innovation & invention



ACTIVIDADES REFERENCIADAS EN EL CAMPO TIPO DE ACTIVIDAD



AUTOEVALUACIÓN

Instrumento de evaluación que consiste en valorar los propios conocimientos o aptitudes en relación a una determinada materia.

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Aquellas actividades que necesitan investigar y/o localizar datos sobre una temática concreta para la resolución de una tarea determinada.

CASO PRÁCTICO

Supuesto de carácter práctico que consiste en que la aplicación de los conocimientos para la resolución del mismo está destinado a facilitar el aprendizaje.



COLABORACIÓN EN WIKIS

Actividad que permite trabajar entre varios usuarios de manera colaborativa generando y editando contenidos en las diferentes páginas web que conforman una wiki.

CUESTIONARIO / TEST

Prueba escrita con respuestas cortas o de tipología cerrada, donde sólo existe una respuesta correcta, que se lleva a cabo con objeto de establecer el nivel de los conocimientos de los estudiantes sobre una determinada materia.

DESARROLLO DE CONTENIDOS

Acción formativa que conlleva la indagación de contenidos académicos con la finalidad de elaborar nuevos materiales de aprendizaje mediante la utilización de recursos multimedia, digitales, etcetc., y que contribuyan a la adquisición de nuevos conocimientos.

ESTUDIO DE CASO

Técnica de estudio basada en un aprendizaje significativo dado que representa el análisis y la reflexión de una situación real.

EXAMEN

Procedimiento de evaluación que puede llevarse a cabo bien de forma escrita por escrito, oral o a través de un dispositivo electrónico (PC, Tablet, móvil, etc..) con la finalidad de medir los conocimientos que los estudiantes tienen sobre una determinada temática y en el que las respuestas pueden ser cerradas o abiertas.

FORO DE DEBATE

Canal de comunicación asíncrona que hace posible participar, transmitir, compartir, exponer, ... a docentes y a estudiantes cualquier tipo de dudas, consultas o información sobre un tema de interés.

LECTURA

Tarea que consiste en realizar una interpretación y/o comprensión de un texto a través de un artículo en línea, de un enlace a una página web, de un documento subido a la asignatura de aula virtual.

PRESENTACIÓN O EXPOSICIÓN ORAL

Ejercicio de comunicación para presentar o mostrar contenidos, conceptos, ideas, proyectos, hallazgos, ... normalmente hablando de forma pública para informar sobre un tema en concreto.



PRUEBA OBJETIVA

Instrumento de evaluación con carácter escrito realizado sobre los conocimientos que los estudiantes poseen de un tema y que consta de diferentes tipos de respuesta: única, alternativa o de selección múltiple.

PRÁCTICAS

Ejercicio para poner en práctica algo que se ha aprendido.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Tarea que parte del planteamiento de un asunto y que requiere encontrar una solución.

RESUMEN

Actividad mediante la cual se explica, compendia, sintetiza, ..., de manera concisa, un tema.



SESIÓN DE DEBATE

Reunión entre varios para deliberar sobre diferentes ideas. Puede llevarse a cabo mediante videoconferencia o de manera presencial.

VIDEOAPUNTES

Para explicar aquellos conceptos o temas que requieren retroalimentación mediante la intervención inmediata del docente. Por ejemplo, para realizar una clase de resolución de problemas, donde el docente tiene que utilizar la pizarra virtual para explicar o aclarar el procedimiento de resolución de éstos.

VIDEOCLASES

Esta tipología de videoconferencia nos permite explicar o exponer aspectos fundamentales sobre los contenidos teóricos, presentar la asignatura y explicar los objetivos, metodología, evaluación, etc. En general, exponer aquellos conceptos o cuestiones relevantes de cada unidad de contenido. En los grados semipresenciales o a distancia, el procedimiento indica que se deben realizar al menos una videoclase por mes. Igualmente, en los Másteres oficiales a distancia se realizará una videoclase por cada unidad de contenido.

VIDEOCONFERENCIA

Herramienta de comunicación síncrona que permite la emisión simultánea de audio y vídeo para realizar reuniones entre docentes y estudiantes. A este respecto, el procedimiento señala que se debe programar una videoconferencia inicial de la asignatura en las dos primeras semanas del curso con el fin de presentarse a los estudiantes.

4.TECNOLOGÍAS DE SOPORTE AL APRENDIZAJE HÍBRIDO



4. LA TECNOLOGÍA

Integración de Tecnologías UEB

Clases Virtuales

EVEA - <https://elearning.ueb.edu.ec>
Silabo, guías de aprendizaje, prácticas

Video Conferencias

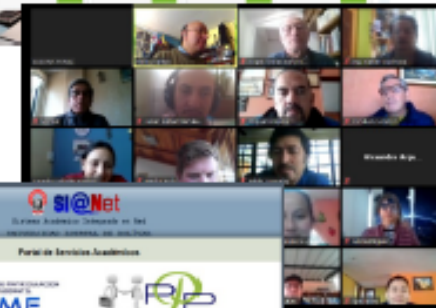
Zoom – Jitsi (máximo 1 hora por semana y por asignatura)

Control de Asistencia y Calificaciones

Sianet - <https://www.sianet.ueb.edu.ec/>

Seguimiento y Acompañamiento

WhatsApp – Facebook - Messenger



Gracias!



#YOMEQUEDOENCASA