

Unidad III

**Diseños de experiencias de
aprendizajes basadas en TIC**

Herramientas digitales para sesiones sincrónicas

Objetivo

**Aplicar las herramientas para las
sesiones sincrónicas**

Contenido

Experiencia educativa

Diseño de experiencias de aprendizaje basadas en TIC

Es imposible el día de hoy evitar las experiencias digitales. La vida cotidiana está rodeada de ella: teléfonos digitales, televisores digitales, cajeros automáticos, radios digitales, etc. Por otro lado, hemos comprobado estos años que la educación no solo se lleva a cabo en el aula. Aprendemos en todo lugar.

Así, volver a la clases presenciales no significa dejar de usar la tecnología de la información. Al contrario, debemos ser capaces de diseñar experiencias completas que permitan al estudiante aprender en el aula y fuera de ella de forma novedosa.

Diseño de experiencias de aprendizaje. Entornos virtuales

Es importante diseñar entornos virtuales de soporte que puedan brindar al estudiante información adicional, actividades complementarias y herramientas de exploración para seguir aprendiendo.

En la medida de lo posible, todos los cursos deberían tener un aula virtual de apoyo. Una herramienta muy útil es el Google Classroom como lo hemos visto. Sin embargo, sabemos de las limitaciones de la conectividad de nuestros estudiantes. Por ello, es importante ser creativos. Por ejemplo, un documento en un drive con los enlaces más relevantes del curso podría ser una buena alternativa cuando no hay una conectividad óptima.

Diseño de experiencias de aprendizaje. Actividades asincrónicas

Las actividades asincrónicas son aquellas que no se realizan en el mismo tiempo de la clase. Por ejemplo, una lectura interactiva en un Kahoot o completar un Padlet con alguna opinión. Son actividades que los estudiantes pueden hacer fuera de la escuela y colaborar con sus compañeros.

Las actividades asincrónicas son importantes como motivadores para el aprendizaje y extensiones del mismo.

Diseño de experiencias de aprendizaje. Actividades sincrónicas

Las actividades asincrónicas son aquellas que se realizan en el mismo tiempo de la clase. Por ejemplo, una pregunta para recoger información usando Mentimeter. Revisar los resultados y conversarlos en la clase. Estas actividades implica el uso del laboratorio de computación de la escuela si es que lo tiene. Son importante porque logran transversalizar las competencias digitales en la experiencia educativa.

Un modelo para el diseño de experiencias de aprendizaje. Flipped Classroom

Es un modelo innovador en el que se propone que los alumnos estudien y preparen las lecciones fuera de clase, accediendo desde casa contenidos en diversas plataformas de las asignaturas. Luego, en el aula, los estudiantes aplican los contenidos, colaboran entre ellos creando nuevas experiencias y conocimientos. Todo ello apoyándose de forma acentuada en las nuevas tecnologías y con un profesor que actúa de guía. Estas actividades pueden estar alojadas en un entorno virtual de aprendizaje.

Flipped Classroom. Un ejemplo. “Aprendiendo sobre la participación ciudadana”

Actividades asincrónicas

- Revisar un Padlet con diversos recursos.
- Realizar un formulario de múltiples intentos que ayude a comprobar los conocimientos.

Actividades sincrónicas

- Proponer un Menti para plantear las dudas sobre la participación ciudadana.
- Grupos de discusión para resolver las dudas planteadas.
- Crear una infografía que proponga una actividad de participación ciudadana en la escuela.

World Vision

PERÚ

