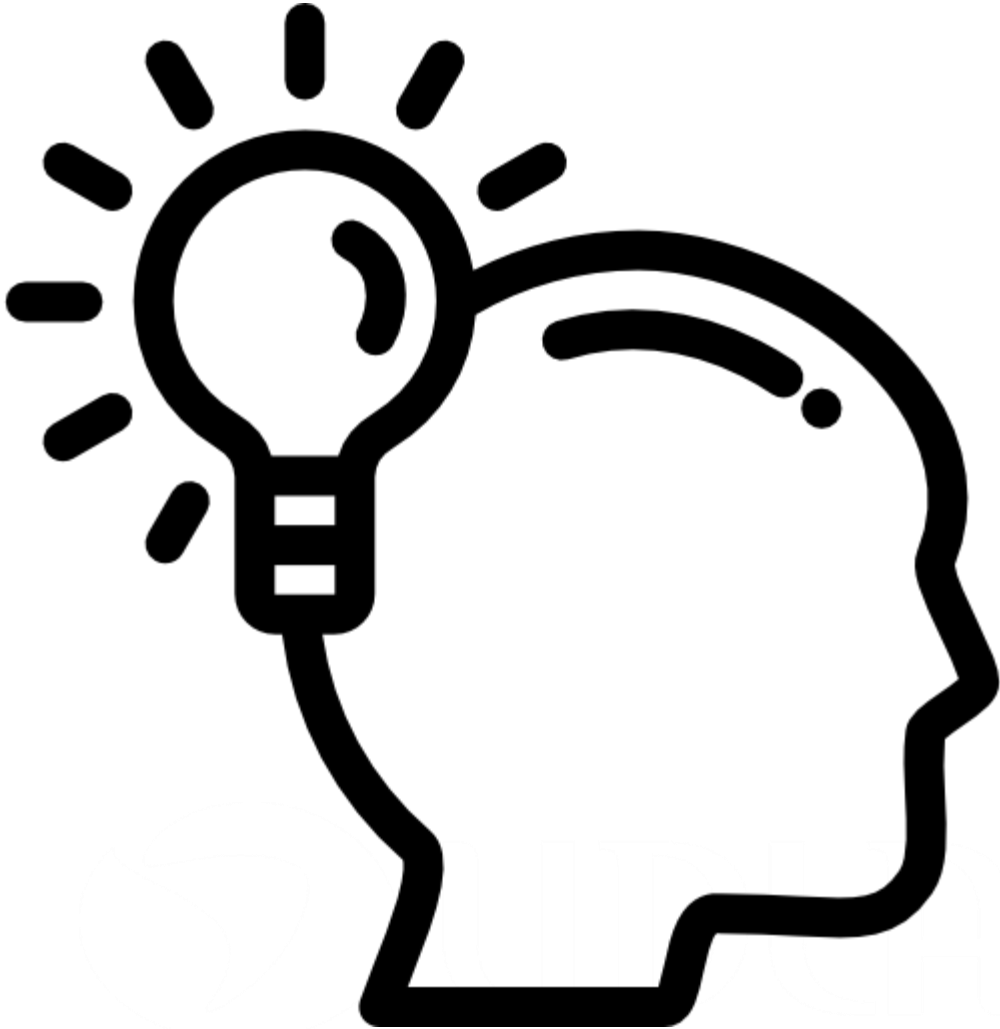


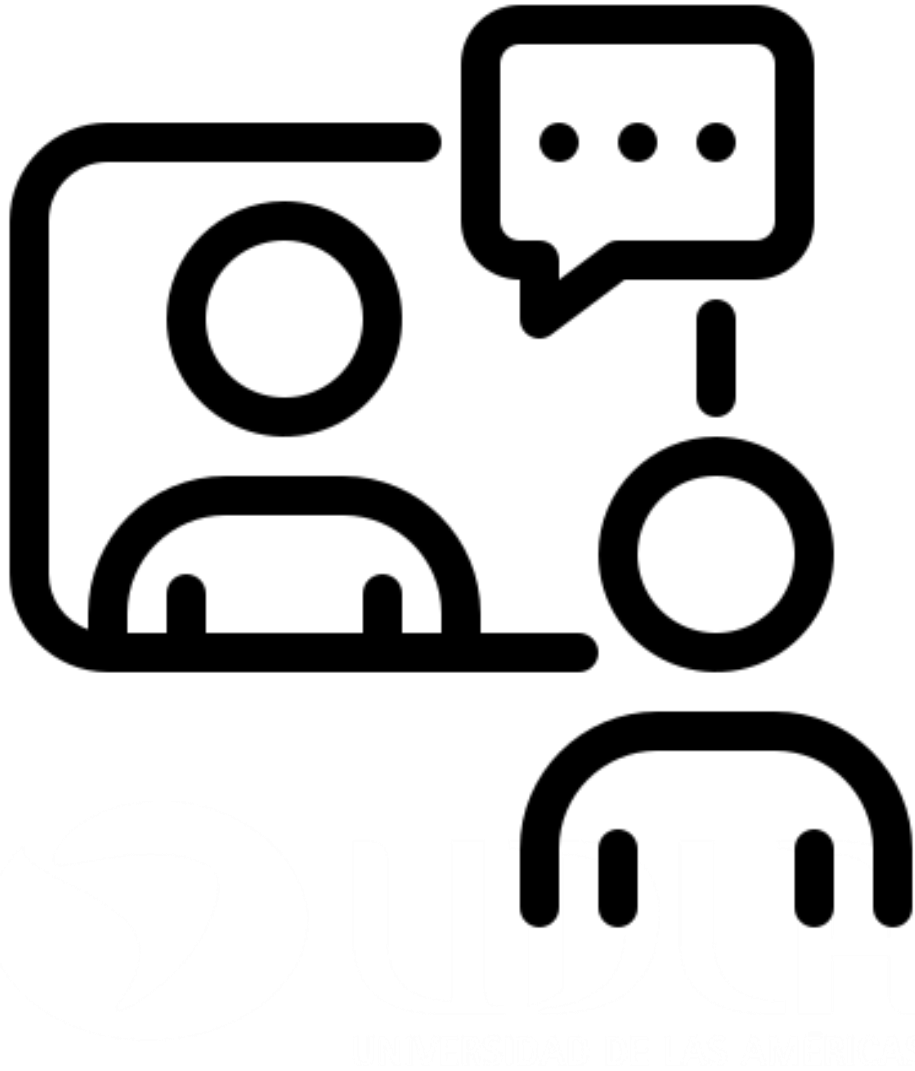
Estrategias de enseñanza y aprendizaje efectivas en la educación virtual

Facilitador: Adrián Villegas Dianta
20 de abril 2022





**“Enseñar en la era de internet significa
que debemos enseñar las habilidades de
mañana desde hoy”
*(Jennifer Fleming)***



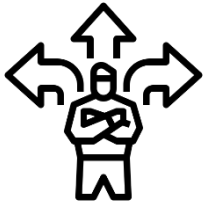
Objetivo: “Explorar herramientas y metodologías con uso de tecnología para fortalecer los procesos de docencia en línea o con componentes virtuales”

Secuencia



1

Introducción



2

Macrotendencias educativas



3

Algunas propuestas



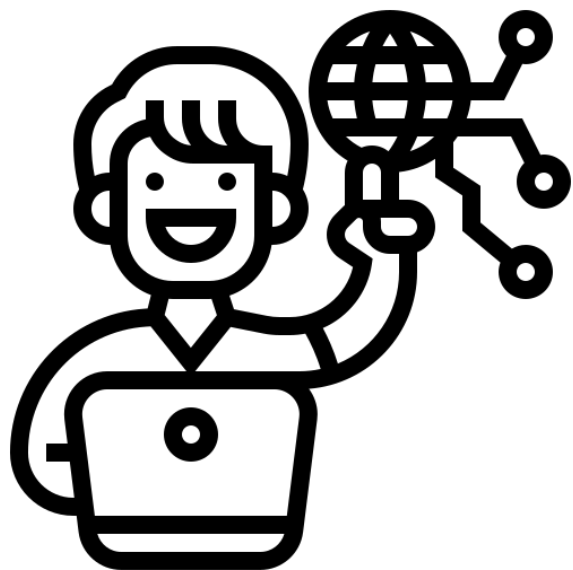
4

Ideas al cierre

1

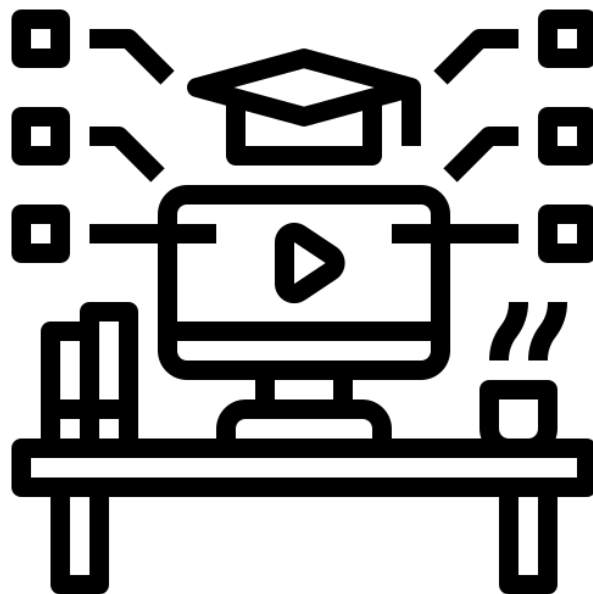
INTRODUCCIÓN

1. ¿Qué es el aprendizaje digital?



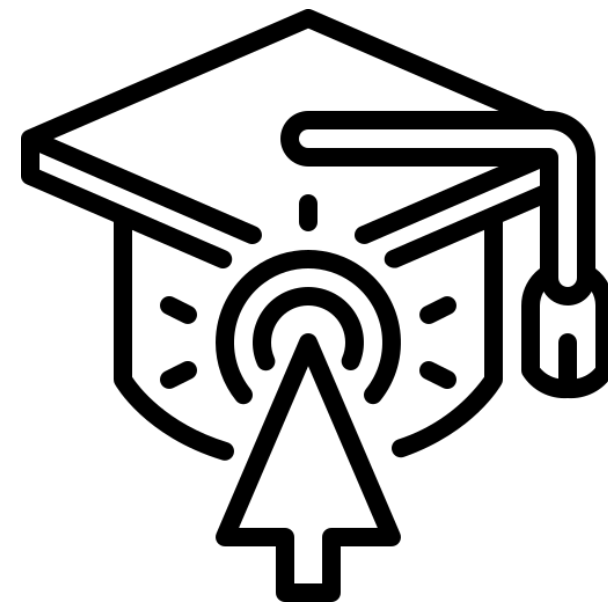
**Aprendizaje con
integración de
metodología y/o TIC**

1



**No sólo LMS o virtual,
considera prácticas
híbridas y presenciales**

2



**Enriquece el aprendizaje
con uso posibilidades TIC
(NTIC y/o TAC)**

3

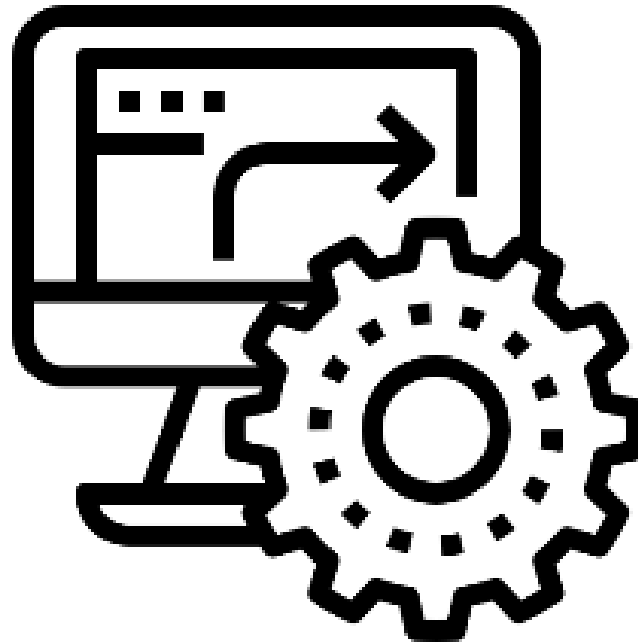
2 MACROTENDENCIAS EDUCATIVAS

Algunas realidades y proyecciones



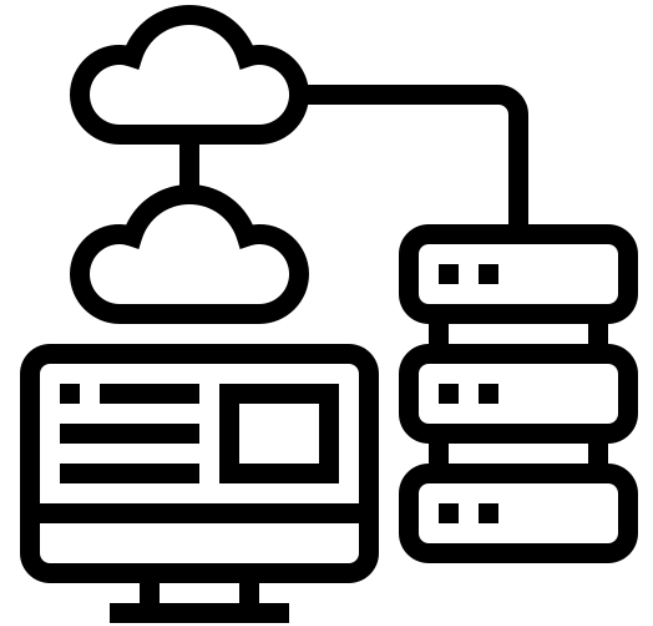
Diseño de aprendizaje
híbrido

1



Aprendizaje y tecnologías
adaptativas

2



Uso de inteligencia
artificial, nube (ej: chatbot)

3



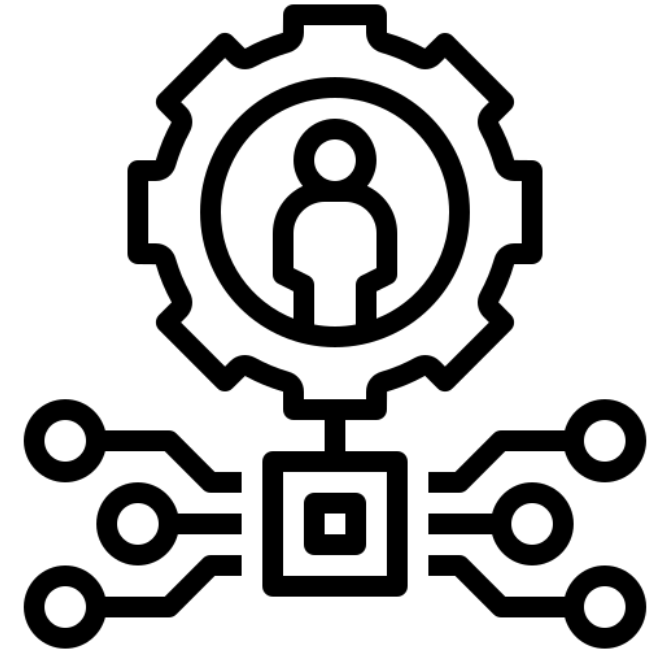
**Análisis éxito del
estudiante**

4



**Criterios de calidad del
aprendizaje OL**

5



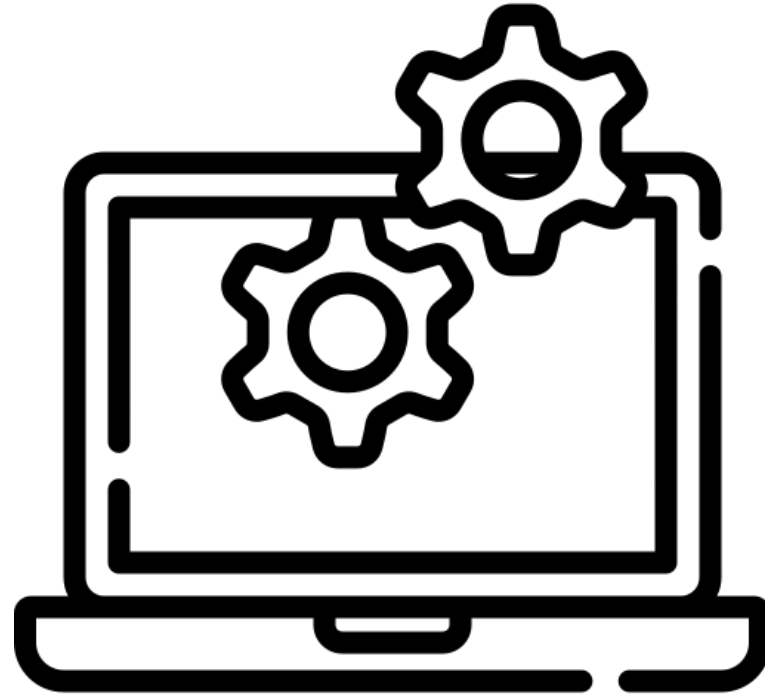
**Recursos digitales abiertos
y diseño UX**

6



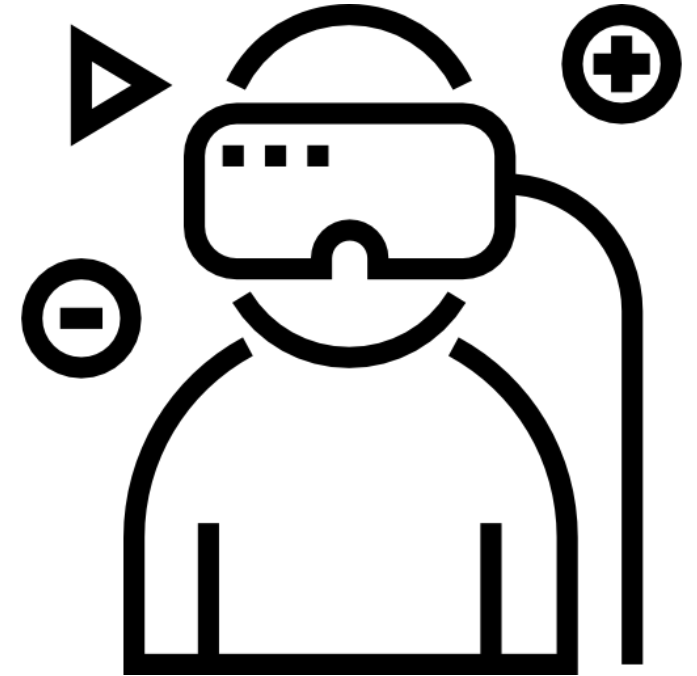
Micro credenciales y
certificaciones

7



Rediseño de EVA,
plataformas inmersivas

8



Realidad aumentada,
virtual (opción [1](#), [2](#)) y mixta

9

Ejemplo de realidad aumentada en salud [\(fuente\)](#)



Ejemplo de EVA inmersivo ([fuente](#))



Ejemplo de videoconferencia interactiva



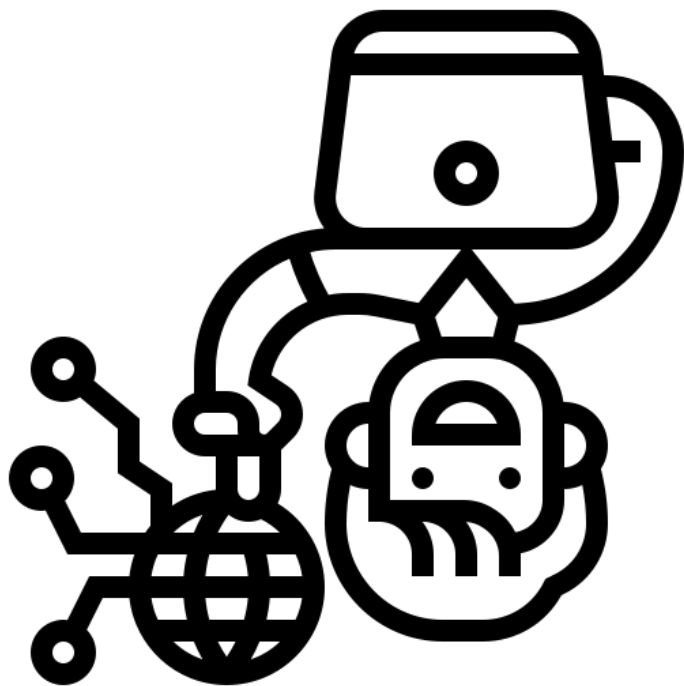
Un nuevo tipo de entorno virtual
[Gather Town](#)



3

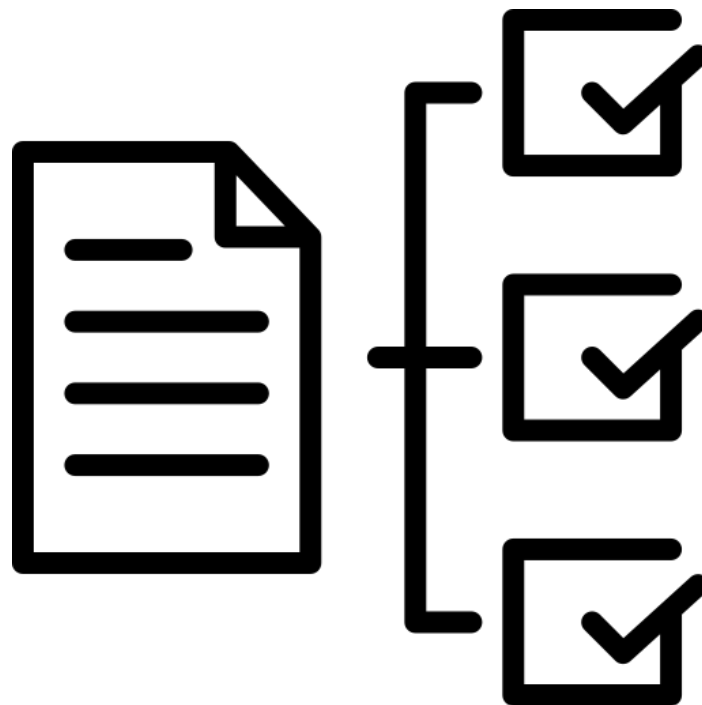
ALGUNAS PROPUESTAS

3.1 Metodologías activas



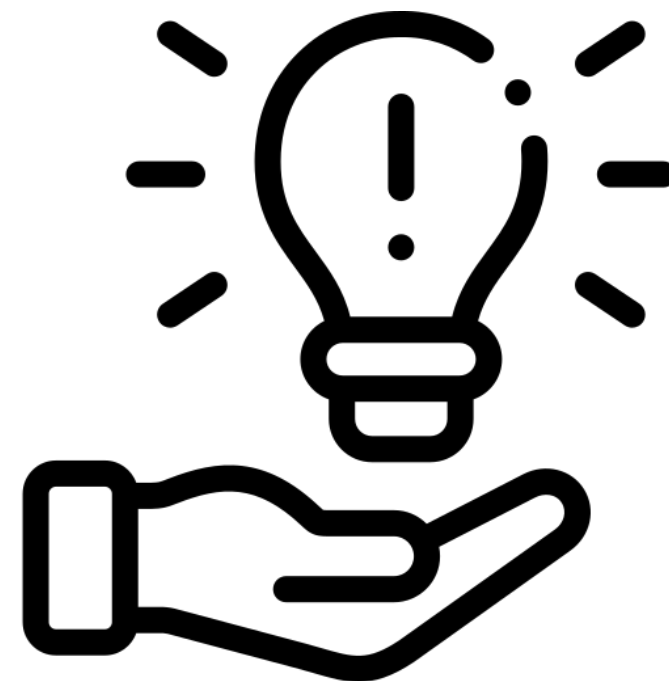
Aula invertida o Flipped Classroom [\(ejemplo\)](#)

1



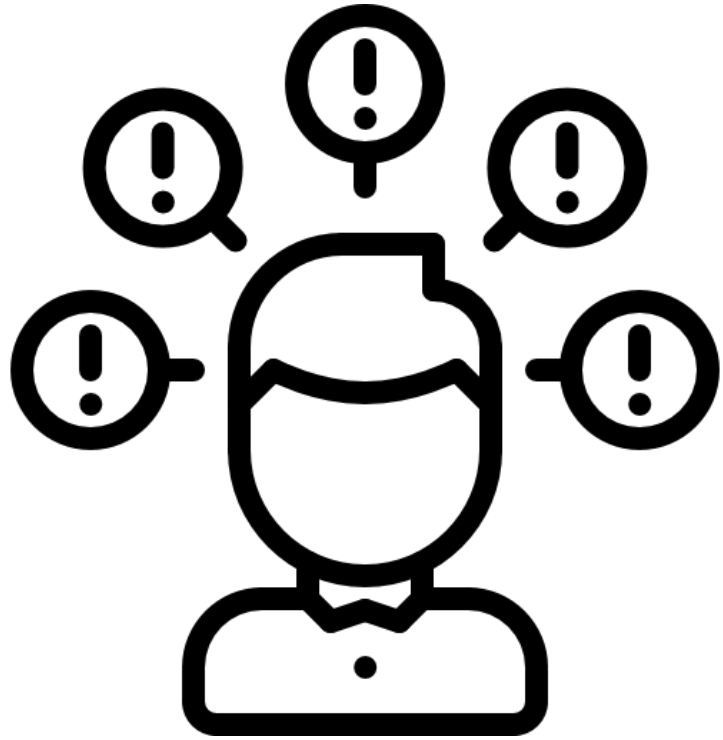
Aprendizaje basado en proyectos [\(artículo\)](#)

2



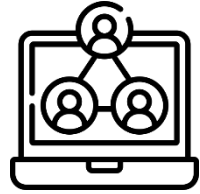
Aprendizaje basado en problemas [\(artículo\)](#) y caso

3



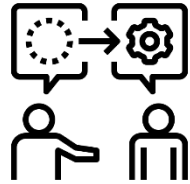
**Pensamiento de diseño
(design thinking)**

4



1

**Resolución de problemas con
diversas formas de pensar**



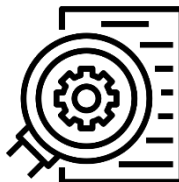
2

**Se debe pensar como
diseñador y proponer solución**



3

**El problema se divide en
componentes y se analiza cada
uno**



4

Ejemplo

3.2 Metodologías activas gamificadas con TIC



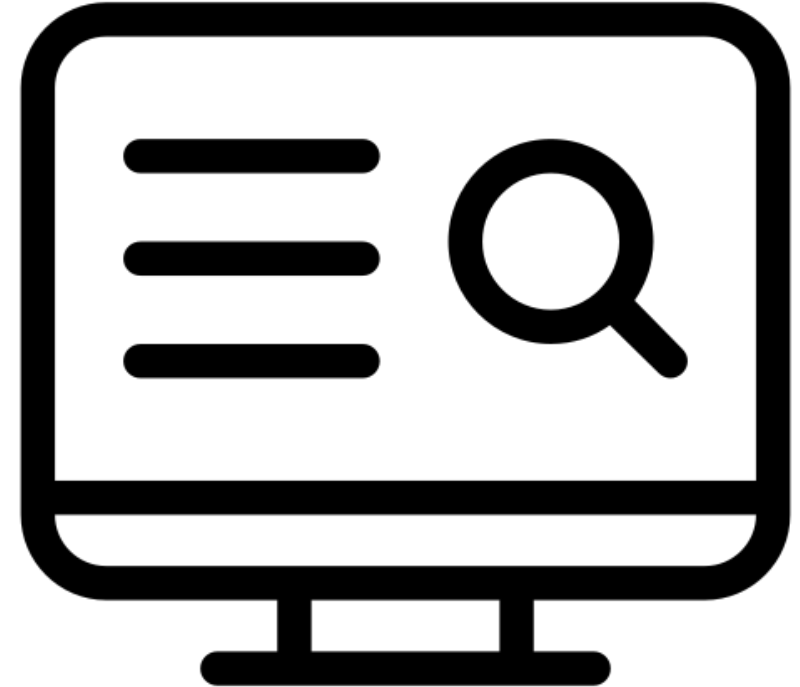
Escape room
(ejemplo)

1



Cápsulas digitales
interactivas (ejemplo)

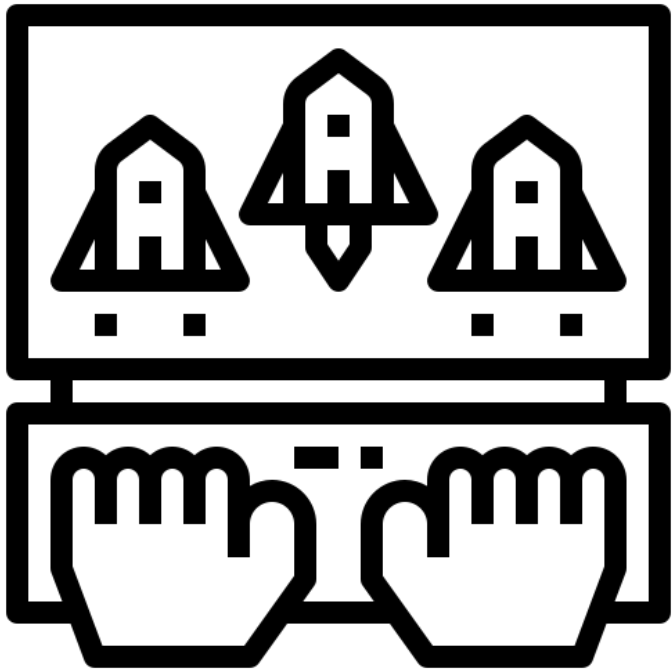
2



Webquest
(ejemplo)

3

3.3 Herramientas tecnológicas



[Educaplay](#)

1



[Cerebriti](#)

2



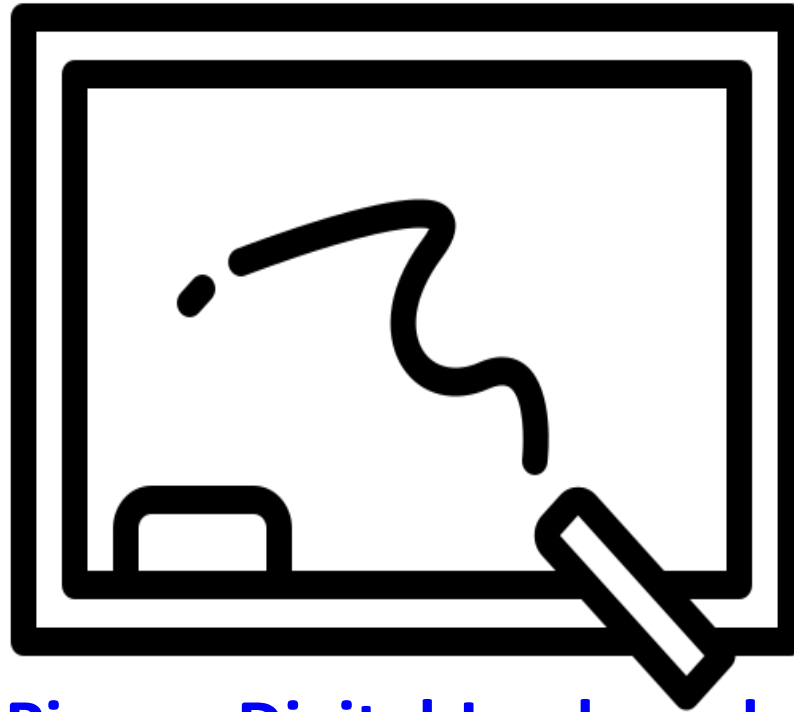
[Kahoot](#)

3



[Edpuzzle](#)

4



[Pizarra Digital Jamboard](#)

5



[RA: Plickers](#)

6



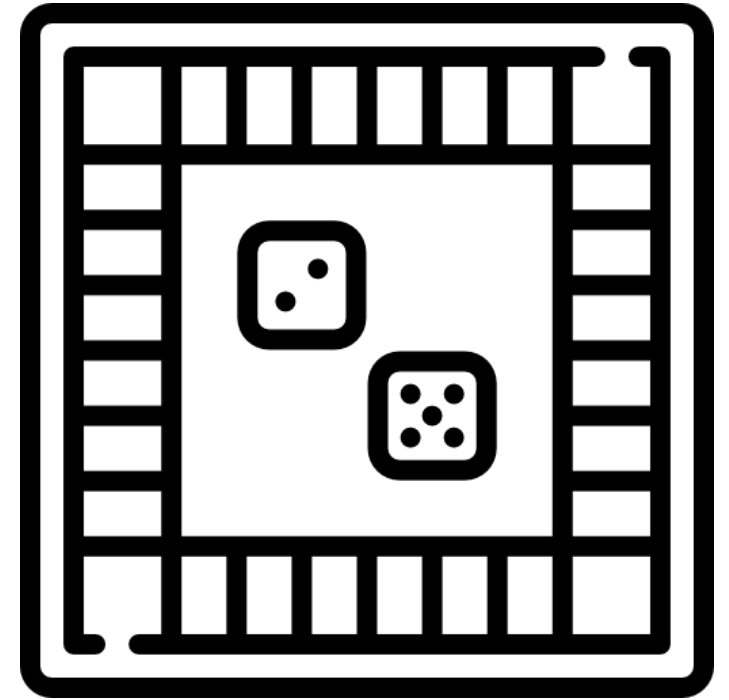
Encuesta: Mentimeter

7



Presentación Nearpod

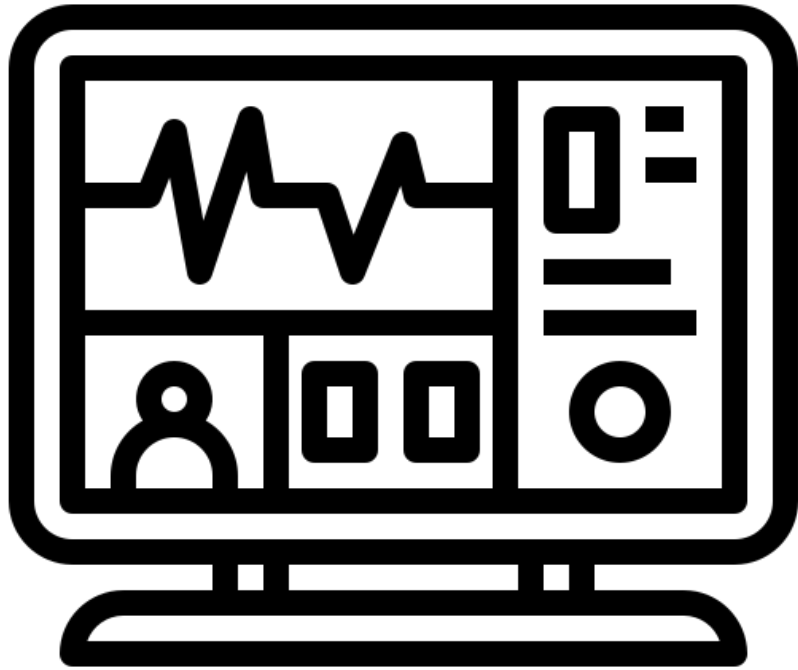
8



Tableros con Genially

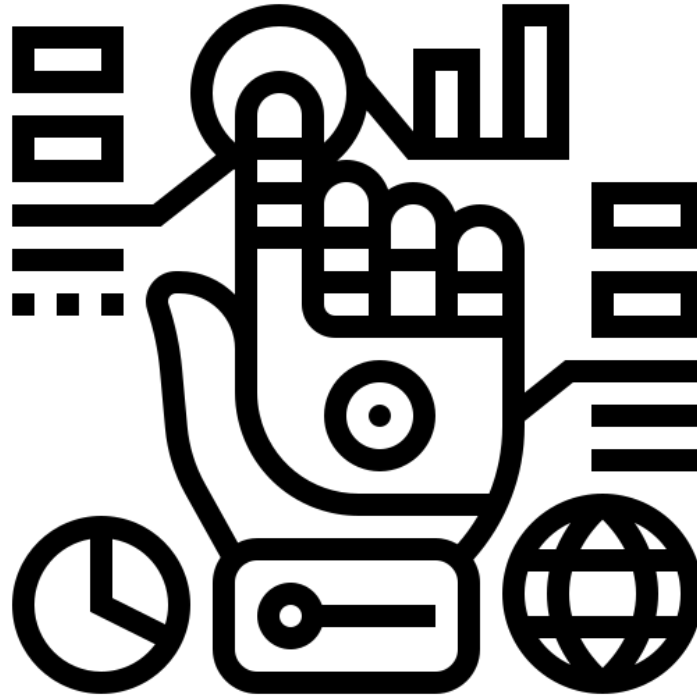
9

3.4 Simuladores y videojuegos



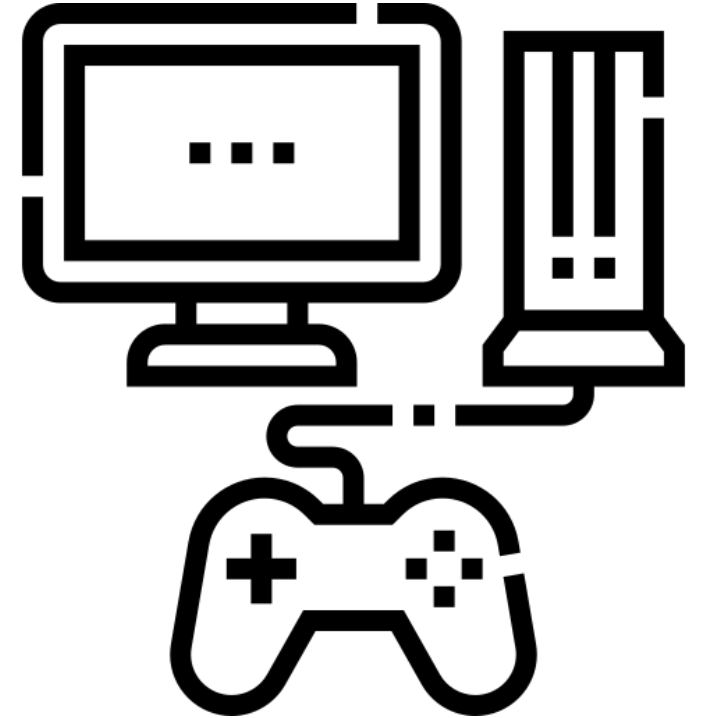
[PhET](#)

1



[Edumedia](#)

2



[Videojuegos edu y series](#)

3

4

IDEAS AL CIERRE

4.1 ¿Qué podemos hacer?



1

Explorar posibilidades



2

Probar metodologías/herramientas



3

Planificar experiencia educativa



4

Evaluar la experiencia



5

Compartir con colegas/formas redes

4.2 ¿Qué tecnologías me sirven?



1

[Acceder al siguiente link](#)

2

Describir brevemente el uso de una metodología/herramientas que le podría servir en su docencia

3

Puesta en común de propuesta



VIAS DE CONTACTO

Cristian Adrián Villegas Dianta



cvillegas@udla.cl



www.e-historia.cl



@ehistoriacl



@ehistoriacl

