

EDUCACIÓN
**PRESENCIAL
VIRTUAL**
**GUÍA DIDÁCTICA
PARA PROFESORES**



Universidad[®]
Católica
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Vicerrectoría Académica
**Unidad Institucional
de Educación a Distancia**

INTRODUCCIÓN



La plataforma de videoconferencia ZOOM, es la herramienta que utiliza la UCM, para llevar a cabo los encuentros sincrónicos virtuales, para que estas sesiones tengan el mismo impacto en los estudiantes, como si se tratara de un encuentro presencial, es necesario implementar estrategias didácticas que fortalezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la sesión.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el encuentro, deben ser claras y ágiles, encaminadas a enriquecer la calidad de los educandos, con encuentros que se destaquen por la planeación, la comunicación, el respeto, la interactividad y la innovación.

A continuación, se describen las orientaciones y estrategias más importantes, que podemos tener en cuenta a la hora de realizar una clase en modalidad virtual.

ALISTAMIENTO Y REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS

Realizar la sesión en un ambiente cómodo, en silencio, sin distracciones, con una buena conexión a internet y estar lo más cerca posible del modem inalámbrico.

Requisitos tecnológicos:

- Altavoces y un micrófono: integrados o de conector USB o Bluetooth inalámbricos.
- Cámara web o cámara web HD: integrada o de conector USB.
- Computador o portátil con procesador de doble núcleo de 2 GHz o superior (i3/i5/i7 o equivalente AMD) o mínimo de 1 GHz.
- RAM recomendada de 4GB.

Al inicio de cada sesión, presentar de manera ordenada, el contenido, la agenda o los temas a tratar.

Comunicarle a los estudiantes las instrucciones o recomendaciones para participar en clase, ZOOM tiene la opción de 'Levantar la mano', muy útil para que el estudiante pueda pedir la palabra.

El profesor debe tener pleno dominio de la plataforma ZOOM, esto inspira confianza en los participantes, permite desarrollar el encuentro virtual sin inconvenientes, aprovechando al máximo todos los recursos y funcionalidades que ofrece la plataforma.



Se recomienda tener dominio de:

- Pausar y detener grabaciones.
- Compartir pantalla y uso de pizarra.
- Usar el chat (público y privado).
- Gestionar grupos.
- Implementar encuestas.
- Activar o desactivar micrófonos.

En cuanto a recesos o descansos, es importante que los estudiantes tengan 15 o 20 minutos, por cada 2 horas de trabajo, este tiempo es relativo y depende de la duración total de la sesión.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Utilizar durante la sesión, técnicas de representación gráfica del conocimiento, tales como: mapas conceptuales y mapas mentales, realizadas con herramientas online: MindMap, StormBoard, WiseMapping, entre otros.

Utilizar material o contenido enriquecido gráficamente: infografías o presentaciones realizadas con herramientas online: Picktochart, Canvas, entre otros.

Evitar al máximo el uso de diapositivas cargadas con mucho texto y sin imágenes.

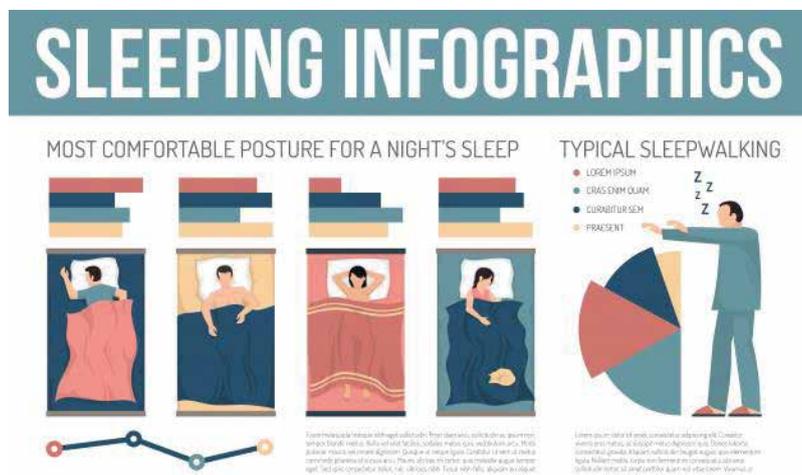


Imagen: Ejemplo de infografía

Hacer partícipe en todo momento a los estudiantes, no podemos hablar durante minutos y horas, sin que ellos intervengan. Realizar preguntas o pedir la opinión constantemente, es recomendable hacerlo cada 5 o 10 minutos, de forma aleatoria a 2 o 3 estudiantes, teniendo en cuenta que al final de la sesión, todos deben haber participado.

Realizar adivinanzas, rompecabezas, paradojas, chistes, cuentos, incluir videos o imágenes lúdicas, de algún tema relacionado con el

módulo que se está orientando, o incluso de cualquier otro tema, que sirva para romper la rutina y llamar la atención de los estudiantes, se recomienda hacerlo mínimo una vez, durante una sesión, preferiblemente al reanudar las actividades, después de una pausa o descanso.

Realizar actividades grupales, método de roles, exposiciones, talleres o foros.

Tener en cuenta que la plataforma educativa MOODLE, tiene la posibilidad de implementar glosarios, tareas, wikis y foros.

La opción de 'Crear Grupos' de la plataforma ZOOM, permite que el profesor configure de forma aleatoria o manual, equipos de trabajo, de esta forma, únicamente los estudiantes de un equipo en particular, se pueden comunicar entre ellos, durante el tiempo fijado por el profesor.

GAMIFICACIÓN

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para provocar comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. estudiantes de un equipo en particular, se pueden comunicar entre ellos, durante el tiempo fijado por el profesor.



Gamificar no significa implementar únicamente un juego, detrás de esto existe toda una planeación que incluye diferentes elementos y dinámicas:

- Metas y objetivos (retos, misiones, desafíos, etc.).
- Reglas (restricciones, turnos, como ganar o perder puntos, completar una misión, etc.).

- Narrativa (identidades, personajes o avatares, escenarios narrativos, etc.).
- Libertad de elegir (rutas o casillas, recursos, obtener habilidades extras, etc.).
- Resultados, evaluación y retroalimentación.

Se puede utilizar actividades gamificadas, sin el uso de la tecnología, es posible implementar por ejemplo un juego de roles, en cuanto a las herramientas tecnológicas, se puede hacer uso de: Plickers, Quizizz, Kahoot, Clasdojo, entre otros.

Finalmente, como en una clase tradicional, se debe realizar el cierre cada sesión con una reflexión individual sobre el aprendizaje logrado, tanto a nivel disciplinar como de trabajo en equipo, es recomendable permitir la coevaluación siempre que sea posible.

UN PROYECTO DE AMOR
QUE APUNTA A LA EXCELENCIA

somos **resiliencia**
somos **UCM**



Universidad[®]
Católica
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Vicerrectoría Académica
**Unidad Institucional
de Educación a Distancia**
