

Aprendizaje activo con plataformas en línea y recursos educativos

Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital | Habilidades en el uso de herramientas digitales

Descripción del Curso

Este curso forma parte de la asignatura Habilidades en el uso de herramientas digitales y está diseñado para desarrollar competencias orientadas a diseñar y utilizar guías y recursos que faciliten el manejo de plataformas y herramientas digitales. A lo largo de la formación se enfatiza la identificación de necesidades, el diseño de materiales breves, claros y accesibles, la usabilidad y la realización de pruebas con usuarios para iterar mejoras. El objetivo central es generar materiales útiles que reduzcan barreras y fomenten la autonomía en el aprendizaje en línea, promoviendo un enfoque práctico y orientado a la solución de problemas reales. Enfocado en la Unidad 2: Elaboración de guías y recursos para facilitar el uso de plataformas y recursos digitales, este curso busca que los estudiantes desarrollen materiales que faciliten la interacción con herramientas digitales y que puedan ser aplicados en contextos académicos y laborales. El aprendizaje se estructura para favorecer la investigación de necesidades, el prototipado de guías y la evaluación participativa que permita mejoras continuas, fortaleciendo habilidades de comunicación, colaboración y pensamiento crítico en entornos digitales.

Competencias

- Identificar las necesidades de guías para diferentes perfiles de estudiantes y contextos de uso.
- Diseñar guías breves, claras y accesibles sobre el uso de plataformas y recursos digitales.
- Probar las guías con usuarios, recoger retroalimentación y realizar mejoras iterativas.
- Aplicar principios de usabilidad y accesibilidad en la creación de materiales digitales.
- Comunicar de forma efectiva ideas y resultados, utilizando recursos escritos y visuales adecuados.
- Colaborar en equipos multidisciplinarios para el desarrollo de guías y recursos.
- Analizar críticamente el impacto de las guías en la autonomía y el aprendizaje en línea.

Requerimientos

- Acceso a un dispositivo con conexión a Internet estable y herramientas de procesamiento de texto o creación de guías (por ejemplo, Word, Google Docs o similares).
- Conocimientos básicos de navegación en la web y uso de plataformas digitales.
- Capacidad para trabajar de forma autónoma y en equipo, planificando, ejecutando y entregando materiales de guía.
- Compromiso para realizar pruebas de usabilidad y recoger retroalimentación de usuarios.
- Habilidad para comunicar ideas de forma clara, tanto de forma escrita como visual.

Unidades del Curso

Unidad 1: UNIDAD 1: Diseño de secuencias de aprendizaje activo en plataformas en línea

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar plataformas en línea y sus herramientas que favorecen el aprendizaje activo y la interacción entre estudiantes.
- Diseñar una secuencia de aprendizaje activo que incluya objetivos claros, roles de los participantes, actividades y criterios de evaluación.
- Elaborar criterios de evaluación y una rúbrica para cada actividad de la secuencia diseñada.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Planificación de la secuencia de aprendizaje activo** - Descripción breve: Cómo mapear objetivos, actividades, fases y roles del estudiante y del facilitador a lo largo de la unidad, en un entorno en línea.
2. **Tema 2: Plataformas y herramientas para aprendizaje activo** - Descripción breve: Exploración de LMS, herramientas de colaboración y evaluación en línea y su uso para fomentar participación y coevaluación.
3. **Tema 3: Selección de recursos digitales y criterios de evaluación** - Descripción breve: Cómo seleccionar y adaptar videos, lecturas, simulaciones y otros recursos, y definir criterios de éxito y evaluación.

Actividades

- **Actividad 1: Diseño de una secuencia de aprendizaje activo** - Descripción: El estudiante propone una secuencia de aprendizaje activo para una temática de su elección, especificando objetivos, actividades, roles y criterios de evaluación. Puntos clave: coherencia entre objetivos y actividades, claridad de roles, y criterios de evaluación definidos. Aprendizajes: capacidad de planificar, organizar y justificar una secuencia de aprendizaje en línea.
- **Actividad 2: Configuración de la plataforma y herramientas** - Descripción: Selección de una plataforma y configuración de actividades (foros, tareas, rúbricas). Puntos clave: uso adecuado de herramientas para fomentar interacción y seguimiento. Aprendizajes: manejo básico de plataformas y diseño de actividades interactivas.
- **Actividad 3: Selección y adecuación de recursos** - Descripción: Búsqueda y curación de recursos digitales compatibles con la secuencia; adecuación para distintos estilos de aprendizaje. Puntos clave: criterios de selección, evaluación de calidad y adecuación. Aprendizajes: capacidad de elegir recursos relevantes y útiles para el aprendizaje activo.
- **Actividad 4: Elaboración de rúbricas de evaluación** - Descripción: Creación de rúbricas o criterios de evaluación para cada actividad de la secuencia. Puntos clave: criterios observables y escalas de verificación. Aprendizajes: capacidad de generar indicadores de logro claros y medibles.
- **Actividad 5: Presentación y retroalimentación entre pares** - Descripción: Exposición de la secuencia ante pares y recepción de retroalimentación para mejoras. Puntos clave: claridad de la propuesta y apertura a

sugerencias. Aprendizajes: habilidades de comunicación y mejora continua.

Evaluación

- Producto de diseño: presentación/documento de la secuencia de aprendizaje activo, con objetivos, roles, actividades y criterios de evaluación (40%).
- Rúbricas: calidad y claridad de las rúbricas para cada actividad (25%).
- Consistencia y justificación pedagógica: coherencia entre objetivos, actividades y criterios de evaluación (15%).
- Participación y reflexión individual: registro de aportes, autoevaluación y aprendizajes (10%).
- Presentación y retroalimentación: revisión entre pares y mejoras implementadas (10%).

Unidad 2: UNIDAD 2: Elaboración de guías y recursos para facilitar el uso de plataformas y recursos digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las necesidades de guías para diferentes perfiles de estudiantes y contextos de uso.
- Desarrollar guías breves, claras y accesibles sobre el uso de plataformas y recursos digitales.
- Probar las guías con usuarios, recoger retroalimentación y realizar mejoras iterativas.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Diseño de guías breves y claras** - Descripción breve: Principios de redacción, formato, lenguaje sencillo y organización de contenidos para facilitar la comprensión rápida.
2. **Tema 2: Accesibilidad y usabilidad de recursos** - Descripción breve: Principios de accesibilidad, navegabilidad y compatibilidad con distintos dispositivos y necesidades.
3. **Tema 3: Prueba de usabilidad y mejora de guías** - Descripción breve: Métodos de prueba con usuarios reales, recolección de retroalimentación y mejora iterativa de las guías.

Actividades

- **Actividad 1: Diagnóstico de necesidades de guías** - Descripción: Identificar qué guías permiten a los estudiantes utilizar mejor las plataformas y recursos. Puntos clave: perfiles de usuarios, barreras, priorización. Aprendizajes: comprensión de necesidades y priorización de guías.
- **Actividad 2: Prototipo de guía breve** - Descripción: Crear un prototipo de guía en formato accesible (texto, imágenes, pasos). Puntos clave: lenguaje claro, estructura lógica, ejemplo práctico. Aprendizajes: capacidades de redacción pedagógica y diseño centrado en el usuario.
- **Actividad 3: Prueba de usabilidad** - Descripción: Pedir a compañeros que sigan la guía para completar una tarea en la plataforma y registrar dificultades. Puntos clave: métricas de eficiencia y satisfacción. Aprendizajes: verificación de utilidad y áreas de mejora.

- **Actividad 4: Revisión y mejora de guías** - Descripción: Incorporar la retroalimentación recibida y actualizar la guía. Puntos clave: claridad, ejemplos y visualización. Aprendizajes: iteración basada en evidencia.

Evaluación

- Calidad y claridad de las guías creadas (40%).
- Capacidad de comunicar instrucciones de forma accesible (20%).
- Prueba de usabilidad y mejoras implementadas (20%).
- Participación en actividades y reflexión final (10%).
- Presentación de la guía y justificación pedagógica (10%).