

Panorama de EDUCAPLAY en la enseñanza primaria

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

Descripción del Curso

La unidad 4, Evaluación del desempeño en Educaplay: indicadores, retroalimentación y adaptaciones, forma parte del curso Habilidades en el uso de herramientas digitales dirigido a estudiantes mayores de 17 años. Este curso aborda la evaluación del aprendizaje a través de las actividades Educaplay, proponiendo indicadores de logro, estrategias de retroalimentación oportuna y adaptaciones para atender a la diversidad de ritmos, estilos de aprendizaje y necesidades especiales. Se busca que los estudiantes desarrollen criterios de evaluación claros y justos, capaces de respetar el proceso individual de cada alumno y favorecer la mejora continua en entornos educativos digitales. A lo largo de la unidad se integran prácticas de recopilación de evidencias, análisis formativo y comunicación de resultados, con énfasis en la equidad y la inclusión para que todas las experiencias de aprendizaje cuenten y se traduzcan en acciones pedagógicas efectivas.

Competencias

- Analizar indicadores de logro relevantes para distintas actividades Educaplay y convertirlos en criterios de evaluación claros y observables. - Aplicar criterios de retroalimentación constructiva y oportuna que favorezcan la mejora continua y la motivación del alumnado. - Diseñar adaptaciones y apoyos que respondan a la diversidad de ritmos, estilos de aprendizaje y necesidades especiales. - Interpretar evidencias de desempeño para tomar decisiones pedagógicas y ajustar estrategias de enseñanza y evaluación. - Comunicar resultados de forma clara y respetuosa a estudiantes y, cuando corresponda, a sus familias, promoviendo la autoevaluación y la responsabilidad del aprendizaje. - Desarrollar competencia digital para utilizar Educaplay como herramienta de evaluación, seguimiento y retroalimentación. - Fomentar prácticas inclusivas que garanticen participación equitativa y atención a la diversidad dentro de entornos de aprendizaje en línea.

Requerimientos

- Dispositivo con acceso a internet estable (computadora, tablet o smartphone). - Navegador actualizado (Chrome, Firefox, Edge, Safari) y cuenta activa en Educaplay o acceso institucional a la plataforma. - Conocimientos básicos de herramientas digitales y uso de plataformas de aprendizaje en línea. - Materiales para la construcción y revisión de rúbricas o criterios de evaluación específicos para Educaplay. - Voluntad de trabajar de forma autónoma y colaborativa, con apertura a recibir y aplicar retroalimentación. - Disponibilidad de tiempo para la recopilación de evidencias, análisis de indicadores y ajuste de prácticas de evaluación.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Panorama de Educaplay en la enseñanza primaria

Objetivos de Aprendizaje

- Clasificar los tipos de actividades de Educaplay (cuestionarios, crucigramas, emparejar, arrastrar y soltar, mapas interactivos, etc.) y su función pedagógica en la educación primaria.
- Describir ejemplos prácticos de uso de Educaplay en al menos tres áreas curriculares (por ejemplo, Matemáticas, Lengua y Ciencias).
- Proponer criterios simples para seleccionar tipos de actividad según el objetivo de aprendizaje y el contexto del aula.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Introducción a Educaplay y sus funciones pedagógicas en primaria. Descripción breve de cómo las actividades favorecen la revisión, la consolidación y la evaluación formativa.
2. **Tema 2:** Tipos de actividades y su propósito didáctico. Relación entre objetivo de aprendizaje y tipo de actividad.
3. **Tema 3:** Ejemplos prácticos por área curricular. Sugerencias de uso de actividades para Matemáticas, Lengua y Ciencias.

Actividades

- **Actividad 1: Clasificación de tipos de actividades** – En parejas, identifican al menos 5 tipos de actividades de Educaplay y explican su función pedagógica. Puntos clave: diversidad de formatos, feedback, motivación. Aprendizajes: reconocer funciones y seleccionar según objetivo.
- **Actividad 2: Descripción de usos por área** – Individualmente, describen un uso práctico de tres tipos de actividades en Matemáticas, Lengua y Ciencias. Puntos clave: correspondencia entre objetivo y formato. Aprendizajes: conectar áreas curriculares con herramientas de Educaplay.
- **Actividad 3: Análisis de un recurso** – En grupo, analizan un ejemplo de Educaplay (quiz, emparejar, crucigrama) y evalúan su adecuación para un objetivo específico. Puntos clave: criterios de adecuación y accesibilidad. Aprendizajes: aplicar criterios de selección.
- **Actividad 4: Comparación de efectos** – Los estudiantes comparan en una ficha dos tipos de actividades para el mismo objetivo y discuten ventajas y limitaciones. Puntos clave: reflexión crítica. Aprendizajes: evaluar pros y contras.
- **Actividad 5: Construcción de un mini-plan de lección** – En equipos, redactan un breve plan de lección que integre una actividad de Educaplay para un objetivo concreto. Puntos clave: coherencia objetivo-actividad-evaluación. Aprendizajes: capacidad de diseño didáctico básico.

Evaluación

La evaluación de esta unidad se centra en la capacidad de los estudiantes para: identificar correctamente los tipos de actividades y sus funciones; describir ejemplos prácticos por áreas; y proponer criterios de selección para su uso en el aula. Indicadores de logro y rubrica breve:

- IG1: Identifica al menos 5 tipos de actividades y describe su función pedagógica con precisión.
- IG2: Presenta 2-3 ejemplos prácticos por áreas curriculares que muestren uso real en clase.
- IG3: Propone criterios simples de selección de actividades según objetivo y contexto.

Unidad 2: Unidad 2: Ventajas y desafíos de Educaplay en la enseñanza primaria

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las ventajas pedagógicas de Educaplay (motivación, feedback, aprendizaje activo) en la primaria.
- Reconocer las limitaciones y retos (brecha tecnológica, conectividad, tiempo de preparación, diversidad de necesidades).
- Establecer criterios para seleccionar y adaptar actividades en función de recursos y características del alumnado.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Ventajas pedagógicas de Educaplay en primaria. Cómo favorece la motivación, la participación y el feedback inmediato.
2. **Tema 2:** Desafíos y limitaciones: acceso a tecnología, conectividad, competencia digital y diversidad de necesidades.
3. **Tema 3:** Criterios de selección y adecuación de actividades: cuándo usar cuál tipo según contexto y recursos.

Actividades

- **Actividad 1: Lluvia de ventajas y riesgos** – En plenaria, el grupo elabora una lista de ventajas y limitaciones observadas al usar Educaplay en diferentes contextos escolares. Puntos clave: equidad, motivación, tiempo de preparación. Aprendizajes: capacidad de análisis crítico.
- **Actividad 2: Estudio de casos** – Grupos analizan dos casos (con buena conectividad vs. con limitaciones) y proponen soluciones para maximizar el uso de Educaplay en cada caso. Puntos clave: adaptaciones y recursos alternativos. Aprendizajes: pensamiento crítico aplicado a la práctica.
- **Actividad 3: Guía de criterios de selección** – Individualmente, elaboran una guía breve con criterios para elegir actividades según recursos y necesidades del alumnado. Puntos clave: priorizar objetivos y accesibilidad. Aprendizajes: toma de decisiones pedagógicas fundamentadas.
- **Actividad 4: Discusión de diversidad** – Clase dialoga sobre cómo adaptar actividades para alumnado con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Puntos clave: inclusión y accesibilidad. Aprendizajes: planificación inclusiva.
- **Actividad 5: Propuesta de mejora** – En parejas, proponen mejoras para una unidad curricular que incluya Educaplay, considerando recursos disponibles. Puntos clave: viabilidad y coherencia educativa. Aprendizajes: diseño práctico de ajuste curricular.

Evaluación

La evaluación de esta unidad se centra en la capacidad de los estudiantes para analizar críticamente las ventajas y limitaciones, y proponer criterios y soluciones de adaptación. Indicadores:

- EI1: Identifica al menos 3 ventajas pedagógicas y 2 limitaciones relevantes en contextos reales.
- EI2: Propone criterios de selección y adapta actividades ante diferentes escenarios (con o sin buen acceso a tecnología).
- EI3: Demuestra capacidad para diseñar soluciones prácticas para inclusión y diversidad.

Unidad 3: Unidad 3: Diseño de una sesión de clase con Educaplay: plan y ejecución

Objetivos de Aprendizaje

- Definir objetivos de aprendizaje específicos para la sesión que integre Educaplay y justificar su elección.
- Seleccionar recursos y herramientas necesarias (dispositivos, cuenta Educaplay, rúbricas de evaluación, apoyos para diversidad).
- Diseñar roles de participación y dinámicas de grupo que favorezcan el aprendizaje activo y la colaboración.
- Establecer una distribución temporal clara (inicio, desarrollo y cierre) y criterios de evaluación formativa.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Diseño de una sesión con objetivos y recursos. Cómo alinear actividad Educaplay con el objetivo de aprendizaje y los recursos disponibles.
2. **Tema 2:** Roles, dinámicas y organización de la clase. Estrategias para participaciones equitativas y activas.
3. **Tema 3:** Evaluación formativa y retroalimentación durante la sesión. Métodos para recoger evidencias y ajustar en tiempo real.

Actividades

- **Actividad 1: Plan de sesión en formato ficha** – En equipos, redactan una ficha de sesión de 60 minutos que incluya objetivo, actividad Educaplay, recursos, roles y criterios de evaluación. Puntos clave: coherencia y factibilidad. Aprendizajes: capacidad de planificación estructurada.
- **Actividad 2: Selección de recursos** – Individualmente, enumeran y justifican los recursos necesarios (dispositivos, acceso a Educaplay, conexión). Puntos clave: logística y accesibilidad. Aprendizajes: toma de decisiones logísticas.
- **Actividad 3: Diseño de roles y dinámicas** – En parejas, definen roles de alumnado y dinámicas de participación que fomenten la interacción y la responsabilidad. Puntos clave: igualdad de oportunidades. Aprendizajes: diseño de estrategias de participación.
- **Actividad 4: Plan de evaluación formativa** – Grupo plantea indicadores de logro y rúbrica rápida para la sesión, con retroalimentación planificada. Puntos clave: feed-back oportuno. Aprendizajes: evaluación en tiempo real.

- **Actividad 5: Simulación y ajuste** – Simulación corta en clase para ajustar la secuencia ante imprevistos; se identifican mejoras. Puntos clave: adaptabilidad. Aprendizajes: flexibilidad pedagógica.

Evaluación

La evaluación de esta unidad se centra en la capacidad de diseñar una sesión completa y coherente con Educaplay, incluyendo objetivos, recursos, roles y criterios de evaluación. Indicadores:

- EV1: El plan de sesión describe claramente objetivos, recursos y distribución temporal.
- EV2: Se identifican roles y dinámicas que facilitan la participación equitativa.
- EV3: Se define una estrategia de evaluación formativa y retroalimentación durante la sesión.

Unidad 4: Evaluación del desempeño en Educaplay: indicadores, retroalimentación y adaptaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar indicadores de logro relevantes para diferentes tipos de actividad Educaplay.
- Aplicar criterios de retroalimentación constructiva y oportuna que favorezcan la mejora continua.
- Proponer adaptaciones y apoyos para atender a la diversidad de ritmos, estilos de aprendizaje y necesidades especiales.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Indicadores de logro en Educaplay. Cómo reconocer evidencia de aprendizaje según el tipo de actividad.
2. **Tema 2:** Retroalimentación efectiva y oportuna. Estrategias para enseñar y guiar sin desmotivar.
3. **Tema 3:** Adaptaciones para diversidad. Recursos, apoyos y ajustes para alumnos con necesidades diferentes.

Actividades

- **Actividad 1: Identificación de indicadores** – En grupo, identifican indicadores de logro para tres tipos de actividad Educaplay y los explican con ejemplos de evidencia. Puntos clave: observación y registro. Aprendizajes: know-how de indicadores.
- **Actividad 2: Rúbrica de retroalimentación** – Individualmente, elaboran una rúbrica corta para dar retroalimentación en una actividad Educaplay, enfatizando precisión y tiempo de respuesta. Puntos clave: claridad y constructividad. Aprendizajes: habilidades de retroalimentación.
- **Actividad 3: Estrategias de retroalimentación** – En parejas, diseñan mensajes de retroalimentación para tres escenarios: correcto inmediato, error común y necesidad de apoyo. Puntos clave: tono y contenido. Aprendizajes: comunicación formativa.
- **Actividad 4: Adaptaciones y apoyos** – Grupos proponen adaptaciones para alumnos con distintos apoyos (texto simplificado, audio, subtítulos, tiempo adicional). Puntos clave: accesibilidad. Aprendizajes: diseño inclusivo.

- **Actividad 5: Plan de acción** – Cada estudiante propone un plan de acción para aplicar en una clase real la evaluación de una actividad Educaplay, con cronograma y recursos. Puntos clave: aplicabilidad. Aprendizajes: transferencia a la práctica.

Evaluación

La evaluación de la unidad se centra en la capacidad de identificar indicadores, aplicar retroalimentación y proponer adaptaciones. Indicadores:

- EVG1: El alumnado identifica indicadores de logro para diferentes actividades Educaplay y los explica con evidencias observables.
- EVG2: Demuestra capacidad para ofrecer retroalimentación oportuna y constructiva en situaciones simuladas.
- EVG3: Propone adaptaciones prácticas y justificadas para apoyar la diversidad de necesidades.