



Taller **Estrategias Didácticas y de Evaluación**

**Jornada de Actualización y Homogeneización de
Unidades de Aprendizaje**

Dr. Victoria I. Marín

Guadalajara, México. Enero 2017

Agenda del taller

- Presentación del taller
- Contenidos del taller
 - ¿Qué es ILDE?
 - Ciclo *Learning Design*
 - *Teachers as Designers*
 - Patrones de aprendizaje colaborativo
 - Vista general del entorno ILDE
- Actividad guiada
 1. Conceptualizar escenarios
 2. Diseñar escenarios
 3. Implementar (y desplegar) escenarios
- Reflexiones finales

Presentación



- **Introducción al diseño y puesta en práctica de situaciones educativas con integración de herramientas TIC**
- Usaremos el Entorno Integrado de Diseño de Aprendizaje (ILDE)
- **Objetivos:** Correlacionar estrategias didácticas y de evaluación acorde al enfoque centrado en el aprendizaje
 - Utilizar la herramienta ILDE para diseñar e implementar las propias actividades didácticas
 - Estructurar de forma básica una actividad colaborativa mediante el uso de TIC

Contenidos del taller

¿Qué es el ILDE?



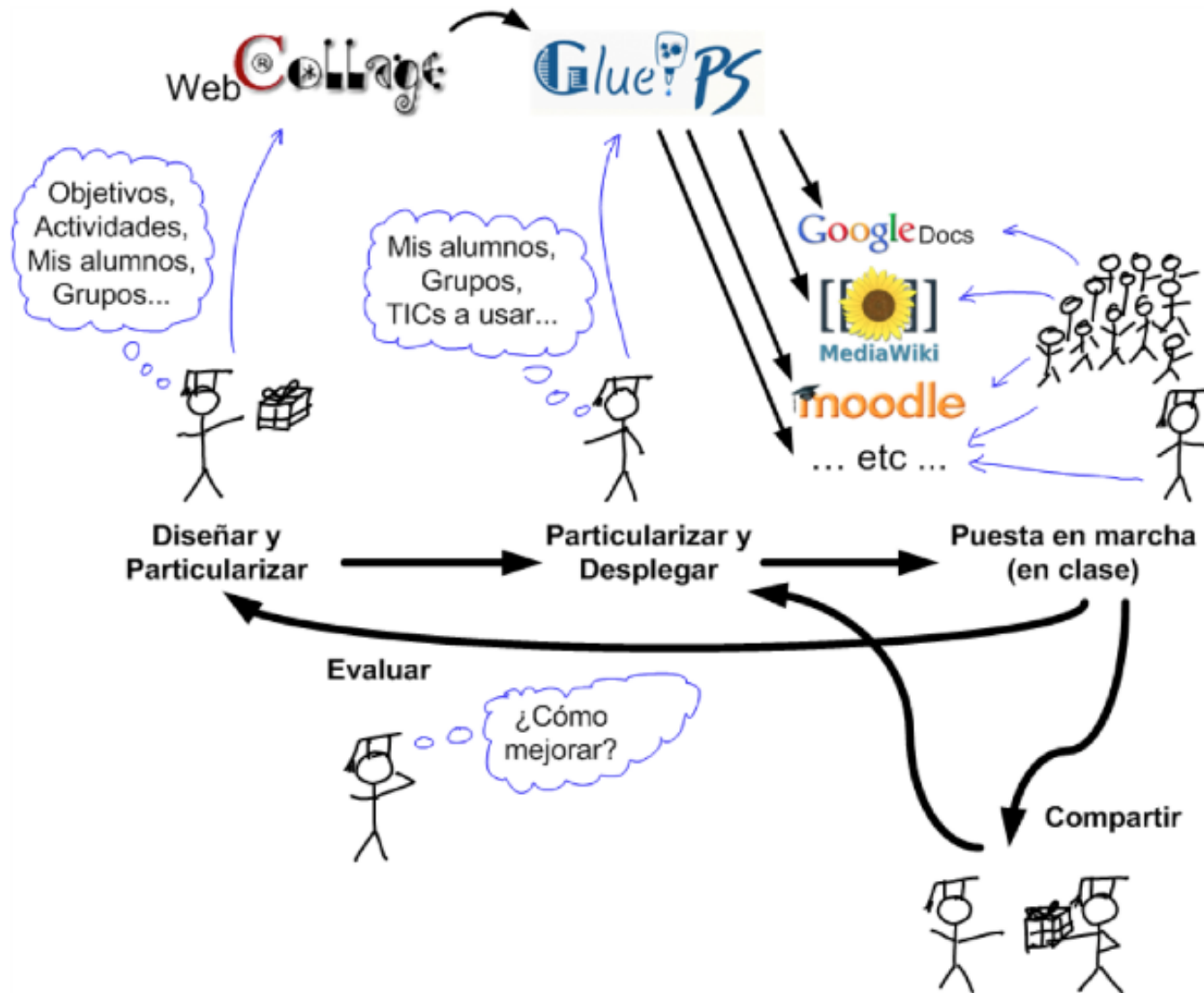
Integrated Learning Design Environment
(Entorno Integrado de Diseño para el
Aprendizaje)

Herramienta virtual de diseño didáctico para profesores de cualquier nivel educativo y que apoya el ciclo de diseño desde su conceptualización (narrativa simple de la actividad), pasando por la autoría (creación del flujo de la actividad a través herramientas de autor utilizando un lenguaje comprensible para el ordenador), hasta su implementación en entornos virtuales como Moodle

Ciclo *Learning Design*



Ciclo *Learning Design*



Teachers as Designers (TaD)

(Kali, McKenney, & Sagy, 2015, p.174)

El trabajo de diseño del profesor es a menudo a pequeña escala y cercano a la práctica. Implica:

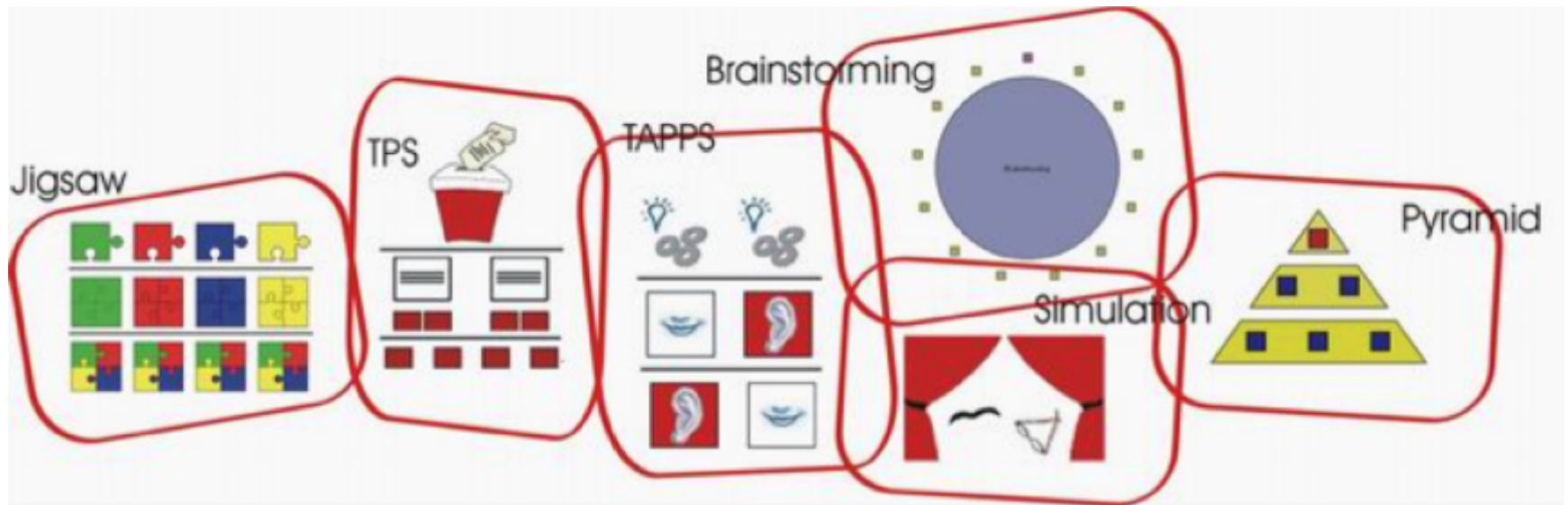
- *(a) reflexión crítica y rediseño de la propia práctica personal, que pueden encontrar reveladora;*
- *(b) personalización basada en la evidencia;*
- *y/o (c) diseño de equipo dentro de una organización.*

El diseño de situaciones de aprendizaje enriquecidas con la tecnología (TEL) puede:

- *Proporcionar recursos a medida para su uso en clases concretas con aprendices específicos, que puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes;*
- *Lograr el cambio curricular;*
- *Incrementar su practicidad;*
- *Incrementar el sentido de apropiación y compromiso para la implementación.*

TaD de TEL puede proporcionar un contexto rico, auténtico y práctico para el aprendizaje de los docentes sobre tecnología y desarrollo profesional.

Patrones de aprendizaje colaborativo



- Lluvia de ideas (brainstorming)
- Rompecabezas (jigsaw)
- Pirámide
- Simulación
- Solución de problemas en pareja en voz alta
- Piensa-discuta-comparte
- Revisión entre pares

Conozcamos el entorno ILDE...

Nuevo LdS Mis LdS Explorar LdS LdShakers 3 Acerca de Buscar Victoria Marín

Bienvenido a L... **Descubrir otros LdShakers aquí** Lugar donde los profesores (**LdShakers**) co-editan y comparten Soluciones de diseños de Aprendizaje(**LdS**)

De acuerdo, no muestres más esta página.

Darse la mano con otros profesores
Gestionar los diferentes grupos de LdShakers con los que estás compartiendo LdS. [empezar a descubrir otros LdShakers ►](#)

Agitar tus estudiantes con los diseños de aprendizaje!
Publica los LdS que creaste: pueden ser publicamente disponibles y enlazados con una URL que puede ser compartida.

Agitar diferentes soluciones de diseño de aprendizaje
Buscar LdS propuestos por otros LdShakers, o colaborar con ellos en su co-edición

<http://daruma.uib.es/ILDE/Ldshake>

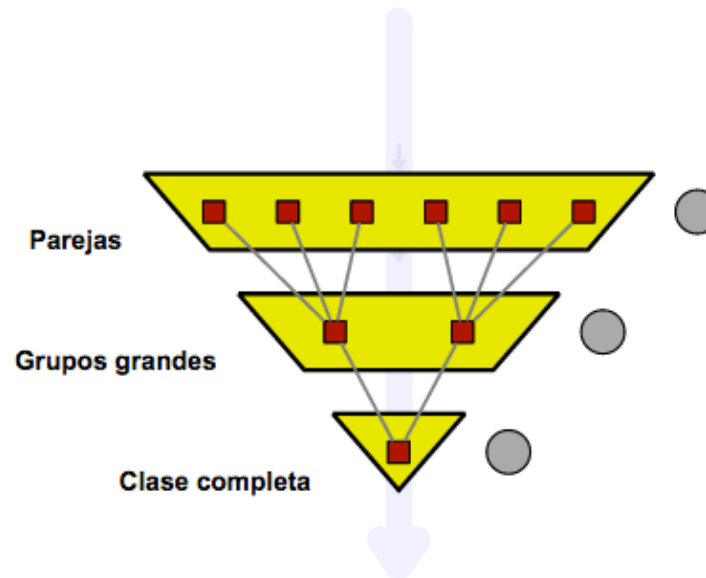
Actividad guiada

1. Conceptualizar escenarios

Descripción del escenario de ejemplo:

<http://daruma.uib.es/ILDE/Ldshake/pg/lDs/view/4559/>

- ¿Patrón colaborativo empleado?



Actividad guiada

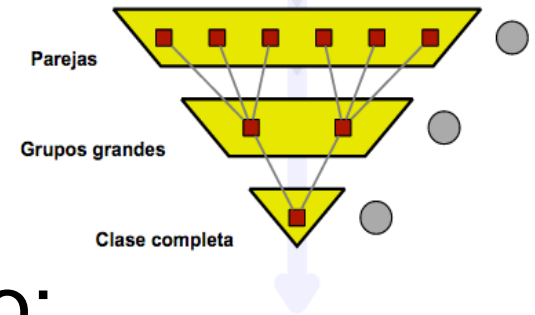
1. Conceptualizar escenarios

En grupos:

- Acceder a ILDE usando usuario asignado
- Duplicar escenario de ejemplo:
<http://daruma.uib.es/ILDE/Ldshake/pg/lDs/view/4559/>
- Ver ejemplos de conceptualización de patrones
- Modificar de acuerdo a una situación educativa propia (puede ser utilizando el mismo patrón u otro)

Actividad guiada

2. Diseñar escenarios



Autoría del escenario de ejemplo:

<http://daruma.uib.es/ILDE/Ldshake/ve/dt2>

En grupos:

- Emplear WebCollage para diseñar el escenario propio (fase de autoría)
 - *Permite automatizar la creación de un curso en Moodle que ponga en marcha las actividades deseadas*

Actividad guiada

3. Implementar (y desplegar) escenarios

- (Sólo la primera vez) Añadir y configurar VLE
- Primer paso todavía con WebCollage (alumnos y herramientas específicas)
- Segundo paso: GLUE!-PS
 - Despliegue en un curso en Moodle



Reflexiones finales



- ¿Qué hemos aprendido?
 - Estrategias didácticas con enfoque en el aprendizaje-vínculo con la evaluación
 - Uso de herramientas TIC para el aprendizaje
 - El apoyo de ILDE al ciclo de *Learning Design*
- ¿Qué problemas creen que podrían surgir?



¡Gracias por su atención!

Contacto

Dr. Victoria I. Marín
(victoria.marin@uni-oldenburg.de)
<http://vmarinj.wordpress.com>

