

Guía de aprendizaje

Semana 2

Estimados profesores:

Bienvenidos a la segunda semana de trabajo del **Módulo 2: Redefiniendo los escenarios de aprendizaje**, que se extiende del **2 al 23 de agosto**.

Durante el transcurso de estos días estaremos trabajando y analizando materiales en torno a los siguientes **contenidos**:

- La realidad virtual a través de redes, mediante el uso de juegos multiusuario y mundos virtuales.

Antes de comenzar, les proponemos repasar brevemente lo trabajado en la semana 1 del módulo, donde estuvimos conociendo acerca de los múltiples escenarios posibles para enseñar y aprender, así como también, el rol que cumple el docente en los mismos.

Avancemos...



Los tiempos de **educación combinada (instancias presenciales y virtuales)** requieren repensar estrategias, ajustar diseños, explorar herramientas y sobre todo, fortalecer vínculos.

La retroalimentación que brinda el docente es fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos comentarios que se realizan en base a las tareas cobran una profunda relevancia en el contexto actual.

En este contexto de **escenarios múltiples** en los que se pueden encontrar momentos de presencialidad y de virtualidad, es importante tener las herramientas para brindar retroalimentación en los momentos claves de la tarea que se esté realizando. A través de estas

recomendaciones, el momento de retroalimentación será un espacio para colaborar en la tarea de metacognición. ¿Qué espacios y herramientas elegir en una modalidad combinada para esta práctica?

En una modalidad combinada, resulta fundamental aprovechar los momentos de presencialidad para brindar retroalimentaciones relevantes y completas. A su vez, hay muchas herramientas de comunicación en las plataformas de enseñanza y aprendizaje virtuales que nos brindan espacios interesantes para los momentos de retroalimentación.

Continuemos...

En el módulo 1 de esta propuesta de capacitación, estuvimos estudiando y conociendo acerca de las **Competencias Digitales Docentes**. Las mismas eran definidas como **el conjunto de capacidades, habilidades y actitudes que comprometen a los docentes a incorporar y usar adecuadamente las TIC como un recurso metodológico convirtiéndose así, en Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) con una clara implicación didáctica.**

Siguiendo con esta línea de análisis, esta semana de trabajo nos proponemos conocer acerca de los juegos, realidad virtual y mundos virtuales, sus aportes a la educación y posibilidades didácticas. Dichas herramientas son actualmente concebidas como estrategias didácticas, que ofrecen múltiples posibilidades de ser incorporadas en los espacios educativos y fomentan el aprendizaje, así como también, su incorporación en los ambientes de aprendizaje favorecen en gran medida la motivación y creatividad de los estudiantes.

Veamos con detenimiento los siguientes videos:



GAMIFICACIÓN: Beneficios y Consejos

<https://www.youtube.com/watch?v=9IX1V2eK8GM>

Carina Lion: Videojuegos y gamificación en la enseñanza

<https://www.youtube.com/watch?v=PjfoPEurBFY>

Realidad virtual en educación

<https://www.youtube.com/watch?v=ne2RwJe6a4o>

Mediante lo visto y expuesto anteriormente en los videos, se busca motivar a los estudiantes a través de las TIC y generar en los docentes estrategias de enseñanza acordes con las necesidades actuales. Se espera propiciar el autoaprendizaje, el aprendizaje significativo, la interacción con mundos virtuales, el trabajo colaborativo, el dinamismo, la motivación y el juego. Como docentes debemos conocer sobre nuevas técnicas de enseñanza, que puedan ser implementadas en los actuales escenarios educativos y nos permitan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Llegamos al final ¿opiniones, dudas, comentarios? Recuerden que disponen de un “**Foro de consultas**” para estar en contacto e intercambiar puntos de vista.



Actividades

- Como actividad de participación obligatoria para esta segunda semana de trabajo, les proponemos participar del muro de Padlet: “Ideas sobre gamificación”.



Tiempo de participación: **hasta el 05 de octubre.**

Bibliografía:

Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas / Educ.ar S.E.; dirigido por Laura Marés - 1a Ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Educ.ar S.E., 2021. Libro digital, PDF