

RECOMENDACIONES PARA GENERAR UN RED

I

¿Qué son los Recursos Educativos Digitales (RED)?

Recursos de naturaleza interactiva, dinámica y multimedial que posibiliten la puesta en práctica de diversas alternativas para manipular, representar, transformar e interactuar con el conocimiento, de tal forma de adaptarse a las distintas formas de aprender y construir conocimientos. Los ejemplos de material digital van desde una simple presentación gráfica de contenidos hasta un complejo software interactivo, pasando por animaciones, videos, etc. (PNUD 2015, p. 39).



II

¿Sabías que hay Recursos Educativos Digitales que son transversales a las disciplinas?

Hay RED que buscan generar trabajo colaborativo (Google y su procesador de texto, Google Drive, Trello) incluir íconos, otros que buscan dar retroalimentación (Kahoot, Quizziz, Nearpod), también los que buscan evaluar y dar retroalimentación (plickers, mentimeter, kahoot), a través de la proyección de nubes de palabras que resultan de las consultas a los estudiantes y sus respuestas. (incluir una imagen de nube de palabras) En síntesis, existen RED que pueden ser utilizados sin diferenciar la disciplina en la que se encuentra mi campo de saber docente. Te invitamos a utilizarlos.



Google docs



Google Drive



Trello



Kahoot



Quizziz



Nearpod

Tips

¡Continúa revisando la segunda parte de la infografía!



RECOMENDACIONES PARA GENERAR UN RED

III

Recomendaciones para crear recursos educativos digitales (RED)

- 1 Tener siempre presente el RA del curso (Resultado de Aprendizaje) al que debe aportar el recurso educativo que se desea generar.
 - 2 Plantearse un objetivo para la creación del RED. Es decir, ¿Para qué creo este RED?
- A) Transmitir información (ejemplo: clases en línea, video instructivo, infografía, videos para esclarecer conceptos utilizando Powtoon, etc.). Así los estudiantes adquieren la información de una manera didáctica que favorece la apropiación de los contenidos.
- Antibiograma por disco difusión
https://youtu.be/f_abJM9JeKs
 - Cálculo III - Métodos de Optimización
<https://youtu.be/qR5NajY-eWU>
 - Tipos de Rúbrica
<https://view.genial.ly/5da85a8c323c770fd361bf5d>



- B) Transmitir información y desarrollar actividades de aprendizaje (ejemplo: guías interactivas, actividades en plataformas tecnológicas). Así los estudiantes pueden aplicar los conceptos y desarrollar habilidades.
- Exelearning
<https://exelearning.net/>
 - Web UC Temuco
<https://youtu.be/OtutANI-DCU>

¡Haz Click en los links!

- C) Modelar procedimientos o actividades (simuladores, gamificación, laboratorio virtual, etc.). Así los estudiantes logran desarrollar habilidades y competencias al aproximarse de una manera guiada a los conceptos clave del curso.

- Exelearning
<https://exelearning.net/>
- Microscopio virtual
<https://cutt.ly/OtvMoFx>

- D) Experienciación (realidad aumentada, realidad virtual). Así los estudiantes logran conocer y apreciar diferentes aspectos de un contenido.

- Sistema solar en 360 grados.
<https://youtu.be/fnGEN3e7A3o>
- Parque Oncol
<http://tourvirtual.parqueoncol.cl/>

Tips

¡Continúa revisando la tercera parte de la infografía!



RECOMENDACIONES PARA GENERAR UN RED



3 Crear instrucciones claras y comunicar el sentido educativo de cada recurso. Estas instrucciones, debieran seguir las siguientes recomendaciones:

- Tener presente la finalidad educativa del recurso, enlazado al RA del curso y las competencias genéricas y específicas a las que tributa. (Por ejemplo, verificar si el video o infografía que he elaborado, apunta al RA y con ello a las competencias de mi asignatura). Comunicar a los estudiantes que el recurso que se ha creado es para generar aprendizaje y desarrollar habilidades de una competencia en particular o varias (si procede).
- Dependiendo del RED que elabores, es bueno informar y esclarecer delimitaciones, tanto para el rol del docente como para el de estudiante al utilizar el recurso, de modo tal que todos sepan qué esperar :
 - > *Qué acciones debiera realizar el docente para hacer efectivo el uso del recurso. Por ejemplo, guiar en un paso a paso al estudiante, monitoreo del proceso, preguntas guía, retroalimentación.*
 - > *Qué acciones debiera realizar el estudiante para interactuar correctamente con el recurso. Por ejemplo, instalar un app, visitar una página, registrarse en algún sitio web, leer infografía, responder a guía, ingresar a plataforma, entre otras.*
 - > *Solicitar que los estudiantes se ciñan a las buenas prácticas digitales, citando fuentes en caso de ser requerido y tratando a otros siempre con respeto.*
- Duración y disponibilidad del recurso.
 - > Informar a los estudiantes sobre el tiempo en que podrán acceder al RED.
 - > Acordar reuniones sincrónicas para retroalimentación en el horario de clases.
 - > Acordar revisión de materiales y RED asincrónicas, estableciendo plazos.
- Es importante destacar, que luego del uso del RED se debiera indicar a los estudiantes que profundicen el contenido con una lectura o que recibirán retroalimentación oportuna en caso de haber tenido con él una actividad.

¡Continúa revisando más infografías!

Infografía
N° 3



@DTE_UCTemuco



@dteuctemuco



dte_uctemuco



<http://dte.uct.cl>



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA