



PRACTICAL SKILLS EVALUATION
WITH DIGITAL TECHNOLOGIES IN
TEACHER EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

D-EvaBank

Repositorio de actividades y recursos para
la evaluación con herramientas digitales
de las habilidades prácticas del alumnado



Autores (en orden alfabético):

Cristina Mercader & Georgeta Ion. (coords.), Laia Alguacil, Aleix Barrera-Corominas, Gabriela Grosseck, Daniel Iancu, Víctor López, Laura Malița, Andy Morodo, Ingrid Noguera, Ileana Rotaru, Simona Sava, Mirela Scortescu, Asia Trzeciak & Dimitrios Vlachopoulos.

Revisores:

Especial agradecimiento a los revisores de las actividades: Anna Díaz-Vicario, Cherry Hopton, Claudia Borca, Daniel Iancu, Dimitrios Vlachopoulos, Lurdes Martínez, Mariana Crașovan, Marleen Henny, Mirela Scortescu, Sílvia Blanch.



Co-funded by
the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Para citar este documento:

Mercader, C. & Ion, G. (coords.), Alguacil, L., Barrera-Corominas, A., Grosseck, G., Iancu, D., López, V., Malița, L., Morodo, A., Noguera, I., Rotaru, I., Sava, S., Scortescu, M., Trzeciak, A. & Vlachopoulos, D. (2022). *D-EvaBank. Repositorio de actividades y recursos para la evaluación con herramientas digitales de las habilidades prácticas del alumnado* [PDF]. <https://d-eva.eu/intellectual-outputs/>



PRACTICAL SKILLS EVALUATION
WITH DIGITAL TECHNOLOGIES IN
TEACHER EDUCATION

<https://d-eva.eu/>



Índice

Introducción.....	5
Actividades.....	7
Actividad 1. Dar una clase para practicar las habilidades docentes mediante herramientas de videoconferencia	9
Actividad 2. Evaluando las ideas del alumnado sobre ciencia mediante simulaciones científicas, por la comparación de predicciones y resultados obtenidos	14
Actividad 3. Roleplay: simulación de una reunión de claustro de profesorado	19
Actividad 4. Incidentes críticos en la escuela durante el período de prácticas	24
Actividad 5. Diseño de ambientes de aprendizaje en escuelas mediante tecnologías digitales inmersivas	29
Actividad 6. Debate sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).....	36
Actividad 7. Competencias de los medios de comunicación para la ciudadanía digital	45
Actividad 8. Microteaching en las prácticas	53
Actividad 9. Ciudadanía digital como competencia interdisciplinar	58
Actividad 10. El uso de la literatura científica para redactar un informe de investigación	70
Actividad 11. Habilidades de gestión del tiempo en un programa de prácticas en educación superior	78
Actividad 12. Rapidez de lectura efectiva de literatura académica	82
Actividad 13. Gestión del lenguaje corporal en reuniones en línea.....	87
Actividad 14. Desarrollo de la confianza del día a día en un programa de prácticas de ciclo formativo de grado superior	91
Referencias	96

Introducción



Introducción

El D-Eva Bank es un repositorio de recursos para la evaluación con herramientas digitales de las habilidades prácticas de los estudiantes de educación superior. En las siguientes páginas encontrarás 14 actividades que incluyen ejemplos de estudios de caso de situaciones de la vida real en las escuelas o universidades, que incluyen rúbricas de evaluación en línea, analíticas de aprendizaje, retroalimentación, gamificación y propuestas de evaluación digital para habilidades prácticas.

Las actividades han sido diseñadas en el marco del proyecto Erasmus+ D-Eva “Evaluación de Habilidades Prácticas con Tecnologías Digitales en la Formación de Maestros”, por académicos de universidad de tres instituciones europeas implicadas en el consorcio de proyecto (Universitat Autònoma de Barcelona, Universidad del Oeste de Timisoara y Universidad de Ámsterdam de Ciencias Aplicadas).

El D-Eva Bank es el primer producto intelectual del proyecto y tiene como objetivo ofrecer a los profesores de universidad recursos para facilitar la evaluación de las habilidades prácticas de los estudiantes utilizando tecnologías digitales. Estas actividades están disponibles en línea en el D-Eva Hub, una plataforma digital especialmente diseñada en el proyecto. Para más detalles, visita <http://devahub.eu>.

El proceso de diseño y desarrollo del D-Eva Bank

A continuación, se presenta el proceso que se siguió para diseñar las actividades:

En primer lugar, se han identificado las habilidades de los estudiantes en formación de maestros. En segundo lugar, los miembros del proyecto han debatido sobre la relevancia de cada una de las habilidades y han seleccionado un total de 14 actividades que han sido desarrolladas en detalle. Para apoyar al proceso de diseño, se ha propuesto una plantilla con los encabezamientos principales de la actividad. Esta plantilla contiene los siguientes aspectos:

- Título de la actividad
- Palabras clave
- Nivel de competencia digital requerida por el profesorado
- Nivel de habilidades cognitivas para desarrollar la actividad
- Agentes evaluativos involucrados
- Problema, justificación de la necesidad de transformación digital
- Habilidades y objetivos de aprendizaje que se evalúan en la actividad
- Descripción de la actividad de evaluación
- Estrategias e instrumentos de evaluación
- Criterios de evaluación
- Descripción del feedback
- Tipo de herramientas digitales usadas y ejemplos de *software*
- Niveles de posible transformación digital
- Referencias científicas y buenas prácticas



Después del primer borrador de la actividad, académicos de la universidad externos al equipo del proyecto han dado feedback específico mediante un proceso de revisión entre iguales. Se han evaluado aspectos relacionados con la sostenibilidad, comprensión y utilidad de las actividades. Posteriormente a este proceso de revisión, se ha compartido la versión final de las actividades de evaluación con herramientas digitales.

En las siguientes páginas tendrás acceso a cada una de estas actividades. Las propuestas están dirigidas a la evaluación con herramientas digitales de las habilidades prácticas de los estudios de formación de maestros. Como consecuencia, todas las actividades requieren la movilización activa, por parte del alumnado, de sus competencias docentes en desarrollo para resolver los retos que se les plantea. Las actividades tienen un origen internacional, de forma que las habilidades que pretenden evaluar son diversas: hacer una clase, preparar materiales docentes, diseñar espacios de aprendizaje, colaborar con la comunidad educativa, así como progresar en el desarrollo profesional, en las habilidades tecnológicas y de investigación.

Usos de este repositorio

El proyecto D-Eva pretende desarrollar recursos de evaluación con herramientas digitales que aseguren una evaluación auténtica, sostenible y efectiva de las habilidades prácticas del estudiantado; construir las capacidades del profesorado universitario para utilizar la evaluación digital de forma coherente y efectiva, a la vez que mejoran sus competencias digitales; y equipar las universidades con mecanismos para cambiar la cultura de evaluación, incorporando de manera orgánica soluciones digitales para facilitar el aprendizaje del alumnado.

Las actividades han sido diseñadas para ser implementadas en contextos de aprendizaje en línea o en contextos de aprendizaje presenciales con un componente digital a la secuencia de aprendizaje, a partir de la experiencia de académicos universitarios en el contexto de una asignatura específica. No obstante, todas las actividades pueden ser transformadas y adaptadas en otros campos de conocimiento que pretendan evaluar habilidades prácticas que impliquen habilidades cognitivas similares: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

Así pues, las 14 actividades se pueden implementar directamente con tu grupo de estudiantes, aplicando las modificaciones necesarias para que sean adecuadas a las necesidades específicas de tu contexto, o personalizando las herramientas y recursos digitales que sean más adecuados para el alumnado, para ti mismo/a y para tu institución. Asimismo, también podrían servir como fuente de inspiración para integrar algunas actividades de evaluación con herramientas digitales en tus programas docentes, como ejemplos para adaptar la enseñanza y evaluación presenciales a un entorno digital, o incluso como punto de partida para tus programas docentes y evaluación de actividades prácticas. Además, todas las actividades están contextualizadas en la formación de maestros, pero, dado que muchas de ellas se relacionan con competencias transversales, las actividades también pueden ser utilizadas en otros estudios de educación superior.

Actividades

Actividad 1

Dar una clase para practicar las habilidades docentes mediante herramientas de videoconferencia



Actividad 1. Dar una clase para practicar las habilidades docentes mediante herramientas de videoconferencia

Palabras clave

Roleplay, competencias emocionales, habilidades docentes, competencias comunicativas, co-evaluación

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Aplicar, Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Evaluación entre iguales, Evaluación del/de la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

A pesar de que no hay nada como hacer una clase con alumnado real (es decir, las personas a quien va dirigido el aprendizaje en el caso de los grados de Educación Infantil y Primaria), dar una clase de manera simulada en un contexto controlado puede ser beneficioso para que los estudiantes de educación desarrollen las habilidades docentes que necesitarán en el futuro, tanto como si participan dando la clase u observando cómo lo hacen sus compañeros y dándoles feedback. Asimismo, también ofrece oportunidades para que sus profesores universitarios los puedan observar, orientar y evaluar.

Convertir la actividad de dar una clase de manera presencial en una actividad de evaluación en línea podría resultar beneficioso para los estudiantes que dan la clase, con relación a reducir la sensación de nerviosismo a la hora de interactuar con una gran audiencia de forma presencial. Por otro lado, al realizarse en línea, es posible gravar la sesión, de modo que tanto los estudiantes que dan la clase como los que la observan pueden verla repetidas veces para analizarla posteriormente.

De este modo, las herramientas utilizadas en la transformación digital pueden facilitar la observación y el feedback proveído por los/las compañeros/as. Además, la sesión basada en dar la clase puede ser utilizada posteriormente como material de aprendizaje o de estudio si, por ejemplo, se añaden comentarios al video. Además, en aquellos casos en que se interrumpe la educación presencial, el uso de herramientas de videoconferencia puede servir para adaptar las



actividades. De esta forma, se puede mantener el desarrollo de las habilidades prácticas de los/las alumnos/as de educación mediante actividades de evaluación en línea.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Diseñar y desarrollar una secuencia de aprendizaje delante de un público educativo.
- Desarrollar estrategias para gestionar las emociones a la hora de impartir una clase.
- Desarrollar estrategias docentes para dar respuesta a posibles contingencias.
- Ser capaz de identificar buenas y malas prácticas mediante la autoevaluación y co-evaluación crítica a la hora de dar una clase.

Descripción de la actividad de evaluación

En el contexto de una asignatura de un grado de educación que se imparte en línea, los estudiantes deben diseñar e impartir la clase de forma grupal. La secuencia se divide en tres pasos: 1) diseño, 2) implementación y 3) evaluación.

1) El alumnado se organiza en grupos de 4 personas. Cada grupo debe diseñar una secuencia de aprendizaje de 15 minutos que deberá implementar delante de sus compañeros/as. La secuencia debe estar dirigida a un grupo de alumnos específico que se define, incluyendo: el tema central, los resultados de aprendizaje, la agrupación, la duración, las actividades, los recursos y los criterios de evaluación. La propuesta se presenta en forma de tabla. Una vez el/la profesor/a presenta la actividad, realiza una sesión de 20 minutos de tutoría con cada grupo para orientarlos en el proceso.

2) La siguiente sesión –se puede extender en función del tamaño del grupo– se dedica al roleplay. Cada grupo ejecuta la clase diseñada mediante una conferencia y sus compañeros/as, como audiencia, lo observan y evalúan mediante una checklist. Se recomienda encender las cámaras. Todos los componentes del grupo deben participar o intervenir en alguna parte de la secuencia. Algunos observadores tienen roles específicos para dotar de dinamismo y realismo a la sesión, como por ejemplo interrumpir, molestar, participar, preguntar, etc.

3) Después de cada presentación, el alumnado y el/la profesor/a dan feedback a los/las presentadores/as, quienes pueden responder. La sesión se graba, con previo consentimiento.

Estrategias e instrumentos de evaluación

El/la profesor/a proporciona la checklist y las preguntas para la reflexión antes de empezar la actividad. El instrumento es revisado y negociado de manera conjunta. El borrador de dicho instrumento es el siguiente:



Criterio de evaluación. En clase...	Sí/No	Comentario
<ul style="list-style-type: none"> El diseño es adecuado para el grupo destinatario (tema, agrupación, temporalización, actividad, estrategias, recursos) 		
<ul style="list-style-type: none"> Se consiguen los resultados de aprendizaje y el conocimiento esperado 		
<ul style="list-style-type: none"> Los/las profesores/as atienden al alumnado, resuelven sus dudas y les son respetuosos/as 		
<ul style="list-style-type: none"> Los/las profesores/as demuestran dominio del conocimiento 		
<ul style="list-style-type: none"> Los/las profesores/as se comunican adecuadamente con el alumnado 		
<ul style="list-style-type: none"> Los/las profesores/as son motivadores/as 		
<ul style="list-style-type: none"> Los/las profesores/as se adaptan a las contingencias 		
<ul style="list-style-type: none"> Los/las profesores/as regulan sus emociones 		
<ul style="list-style-type: none"> Los/las profesores/as demuestran un amplio rango de estrategias docentes 		

Criterios de evaluación

La actividad tiene un valor de 10 puntos. El/la docente utiliza la checklist anterior para tomar nota sobre los criterios de evaluación. La actividad se evalúa teniendo en cuenta la rúbrica completada durante el roleplay y el resultado de aprendizaje. Los criterios y la puntuación se distribuyen de la siguiente manera:

Resultado de aprendizaje (2 puntos):

- El grupo ha entregado un producto de aprendizaje en forma de tabla donde se expone la secuencia, incluyendo todos los ítems que se piden.
- La secuencia de aprendizaje es adecuada para la audiencia a quien va dirigida (tema, agrupación, temporalización, actividades, estrategias, recursos).

Roleplay (8 puntos):

- Todo el grupo participa en la implementación de la secuencia.
- El alumnado demuestra habilidades para diseñar una secuencia de aprendizaje adaptada al grupo al cual va dirigida.
- El alumnado demuestra habilidades para implementar una clase y gestionar diversas conductas de niños y niñas, así como para responder a situaciones inesperadas.
- El alumnado demuestra un rango de estrategias docentes.
- El alumnado demuestra competencias comunicativas.
- El alumnado demuestra competencias emocionales.
- El alumnado es capaz de autoevaluar su práctica y dar feedback a sus iguales para mejorar las habilidades docentes.



Descripción del feedback

El feedback lo proporciona tanto el profesorado como el alumnado después de la puesta en escena. Se realiza de forma breve, oral y síncrona. Posteriormente, después de haber entregado el resultado de aprendizaje, el/la profesor/a da feedback cualitativo y cuantitativo a cada grupo, de forma escrita y asíncrona.

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

Las sesiones se llevan a cabo con una herramienta para videoconferencias, como Teams o Meet, y se registran con la opción de la misma herramienta.

Se puede proporcionar el feedback, tanto del/la docente como del estudiantado, mediante herramientas para la evaluación formativa, como Peergrade o Corubric.

Los resultados de aprendizaje se pueden entregar mediante el LMS institucional, como por ejemplo Moodle, Blackboard o Teams, todas plataformas que dan la opción de entregar tareas. El feedback escrito se puede proporcionar mediante la herramienta “tarea” de cada LMS, puesto que todas permiten agregar feedback. Además, herramientas como Google Drive o Dropbox, o entornos como Google Classroom o Edmodo, también pueden utilizarse para entregar la tarea.

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Este nivel corresponde a la actividad que se ha explicado en las secciones anteriores.

2. En exploración: la tecnología existe, pero no es necesariamente accesible.

Una solución avanzada a la necesidad de dar una clase en línea podría ser incorporar un chatbot en el LMS o entorno de aprendizaje. El chatbot estaría nutrido con preguntas típicas y comentarios que el alumnado puede tener, así como situaciones que pueden resultar complejas para el alumnado que hace la simulación de la clase.

Referencias científicas y buenas prácticas

Correia, A. P., Liu, C. & Xu, F. (2020). Evaluating videoconferencing systems for the quality of the educational experience, *Distance Education*, 41(4), 429-452, DOI: [10.1080/01587919.2020.1821607](https://doi.org/10.1080/01587919.2020.1821607)

University of Wollongong. (s.f.). Teaching and Learning with Web and Videoconference Technologies. <https://tr.uow.edu.au/uow/file/c194f4b2-3322-4b96-8297-4ef295c23e22/1/Teaching%20with%20Web%20and%20Videoconferencing%20Tech.pdf>

Actividad 2

Evaluando las ideas del alumnado sobre ciencia mediante simulaciones científicas, por la comparación de predicciones y resultados obtenido



Actividad 2. Evaluando las ideas del alumnado sobre ciencia mediante simulaciones científicas, por la comparación de predicciones y resultados obtenidos

Palabras clave

Preguntas, modelaje, predicción, experimento

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Analizar, Evaluar

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

La educación científica está estrechamente vinculada con hacerse preguntas, la investigación y los experimentos en laboratorios. Dichos experimentos juegan un papel importante en la formación de maestros/as, puesto que permiten a los alumnos:

- Aumentar su conocimiento de contenidos (construyendo y refinando los modelos científicos para explicar los fenómenos naturales que nos rodean)
- Aumentar su conocimiento de contenidos pedagógicos (identificando las concepciones alternativas más comunes y explorando estrategias para mejorar la comprensión que los niños y las niñas tienen sobre dichos fenómenos naturales)
- Aumentar su conocimiento epistemológico (comprendiendo cómo funciona la ciencia y cuál es la base de la ciencia escolar)

A pesar del gran valor de los experimentos manipulativos, en ocasiones algunos de estos no se pueden llevar a cabo en el contexto de la formación del profesorado, a causa de distintas razones:

- Falta de infraestructuras (los laboratorios son, a menudo, pequeños y no se puede garantizar la distancia de seguridad)
- Falta de materiales (muestras de tejidos, aparatos electrónicos, reactivos químicos, etc.)



- Falta de tiempo (algunos experimentos son muy lentos o requieren de mucho tiempo)
- Riesgos (algunos experimentos pueden ser peligrosos, especialmente aquellos que precisan el uso de ácidos fuertes, electricidad de alto voltaje, materiales radioactivos, etc.)

Las simulaciones virtuales podrían ser una solución. Actualmente, existe una gran variedad de simulaciones adaptadas a distintas edades y temáticas científicas relacionadas con la química, geología, física, biología, además de con las matemáticas, ingeniería, ciencias sociales, etc.

A continuación, se presenta una simulación específica, denominada “Circuit construction kid”, dirigida a alumnado de entre 10 y 16 años: <https://phet.colorado.edu/en/simulations/circuit-construction-kit-dc>

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

Las simulaciones educativas pretenden fomentar un seguido de competencias científicas:

- La capacidad de diseñar pequeñas investigaciones mediante la definición y el control de variables.
- La capacidad de elaborar explicaciones sobre fenómenos científicos presentados en las simulaciones.
- La capacidad de perfeccionar las ideas propias a la luz de nuevas evidencias obtenidas en la investigación.

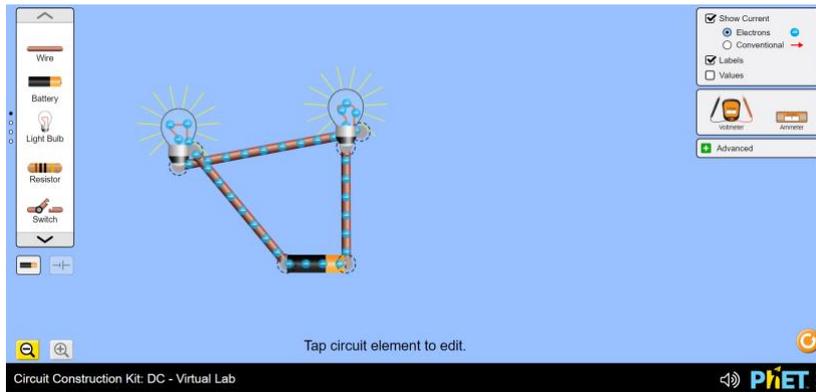
Descripción de la actividad de evaluación

Dentro de la amplia variedad de actividades que se pueden llevar a cabo con las simulaciones, cabe destacar aquellas basadas en las predicciones. Mediante éstas, el alumnado puede elaborar una predicción para un fenómeno específico, pensando “¿Y si...?”. Estas actividades se suelen denominar POE (Predecir, Observar, Explicar).

En el caso de la simulación “Circuit construction kid”, el/la profesor/a puede proponer a los/a las estudiantes distintas situaciones mediante la combinación de bombillas, cables y pilas. Esta actividad se puede enmarcar en diversas situaciones de la vida cotidiana, como por ejemplo la instalación eléctrica de una casa o los componentes eléctricos de un robot o un juguete.

En esta actividad, el alumnado debe predecir lo que creen que va a pasar: la bombilla se iluminará (sí/no), la bombilla brillará más que antes. Da lugar a un enfoque cualitativo, puesto que el alumnado no tiene que calcular ni utilizar números, sino que debe razonar en términos de “más/menos”. Esta actividad también puede incluir explicaciones sobre cómo la bombilla brillará más / menos / no brillará en términos del movimiento de los electrones.

De este modo, se ponen de manifiesto situaciones no intuitivas, en las cuales se generan la mayoría de las concepciones alternativas alrededor del tema científico.



Estrategias e instrumentos de evaluación

Las actividades basadas en las predicciones con simulaciones permiten implicar al alumnado en la evaluación formativa, puesto que detrás de cada predicción que hacen, existe un tipo de razonamiento o un modelo mental. La predicción fuerza al/a la estudiante a expresar dichos modelos mentales, que en otro escenario podrían quedar camuflados detrás de un supuesto rigor de cálculo u operaciones matemáticas.

2.1. Below we propose different situations. For each one, you must first predict what you think will happen, then test it and compare the result with your prediction:

	My prediction is that the bulb...	Which similarities and differences between my prediction and the obtained results?

Criterios de evaluación y descripción del feedback

Puesto que la simulación es online y en tiempo real, el alumnado puede comprobar su predicción en cualquier momento. Como resulta evidente, debemos evitar un enfoque simplista basado en lo “correcto” y lo “incorrecto”, y tampoco en “cuántas respuestas he adivinado”, como si de un juego de apuestas se tratase.



Existen distintas estrategias para fomentar que el alumnado revise sus propios modelos mentales mediante la predicción. En el caso de la actividad que se propone, deben contestar: “¿qué parecido y qué diferencias hay entre la predicción y los resultados obtenidos?”.

En el caso concreto de la simulación de los circuitos eléctricos, el debate posterior a la experimentación se podría basar en el comportamiento de las cargas eléctricas del experimento.

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

Algunas de las plataformas más utilizadas para hacer simulaciones son las siguientes:

- <https://phet.colorado.edu/> (gratuita sin registro)
- <https://concord.org/> (gratuita con registro)
- <https://www.brainpop.com/> (parcialmente gratuita, parcialmente de pago)
- <https://wp.labster.com/> (de pago, con algunas demostraciones gratuitas)

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Ejemplo de un caso

En el programa del tercer curso de la formación inicial del profesorado, el alumnado participa en una asignatura de educación científica. En dicha asignatura, el alumnado debe aprender tanto los contenidos científicos de educación primaria, como el conocimiento pedagógico para convertirse en profesores/as (y, por lo tanto, profesores/as de ciencia).

Referencias científicas y buenas prácticas Rutten, N., Van Joolingen, W. R. & Van Der Veen, J. T. (2012). The learning effects of computer simulations in science education. *Computers & education*, 58(1), 136-153. DOI:[10.1016/j.compedu.2011.07.017](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.07.017)

Wieman, C. E., Adams, W. K., Loeblein, P. & Perkins, K. K. (2010). Teaching physics using PhET simulations. *The Physics Teacher*, 48(4), 225-227. DOI:[10.1119/1.3361987](https://doi.org/10.1119/1.3361987)

Actividad 3

Roleplay: simulación de una reunión de claustro de profesorado



Actividad 3. Roleplay: simulación de una reunión de claustro de profesorado

Palabras clave

Roleplay, evaluación oral, aprendizaje basado en dilemas, habilidades cognitivas, habilidades comunicativas, habilidades de trabajo en equipo

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Aplicar, Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación del/la docente Self-Assessment and Teachers' assessment

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

A pesar de que las reuniones del claustro de profesorado de los centros educativos tienen lugar normalmente de forma presencial, los encuentros virtuales o híbridos son cada vez más frecuentes. Además, tanto el profesorado como el alumnado están acostumbrados a las videoconferencias, de forma que resulta sencillo transformar la simulación de este claustro presencial a una simulación digital, mediante el uso de Meet, Teams, Zoom o alguna herramienta similar.

No obstante, cabe focalizar la mejora no tanto en la simulación, sino en el proceso de evaluación. Una de las dificultades principales del profesorado a la hora de evaluar es puntuar en tiempo real, puesto que deben prestar atención a cada intervención (atendiendo tanto al lenguaje verbal como al no verbal, al discurso, al uso de estrategias o recursos físicos...). Con frecuencia, el estudiantado habla rápido al intervenir y no se les puede interrumpir para tomar nota, para mantener el realismo de la simulación.

Por este motivo, se necesita una herramienta digital para facilitar el proceso de evaluación al profesorado.



Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Solventar dilemas o problemas.
- Habilidades cognitivas: reflexión (ver criterios de evaluación).
- Habilidades comunicativas: argumentación y expresión (ver criterios de evaluación).
- Trabajo en equipo.

Descripción de la actividad de evaluación

Antes de la actividad, el/la docente forma grupos de aproximadamente 8 estudiantes, procurando que sean heterogéneos y equilibrados. Todos los alumnos y todas las alumnas reciben la información sobre cómo se desarrollará la actividad y cómo será la evaluación, incluyendo los criterios de evaluación. Al principio de la actividad, los/las 8 participantes y el/la docente se sientan alrededor de la mesa. Posteriormente, el/la profesor/a presenta el caso o el problema a resolver. El grupo deberá discutirlo en voz alta durante 25 minutos aproximadamente, simulando una reunión de claustro.

El alumnado puede utilizar un glosario con definiciones y teoría que han elaborado durante el curso, así como un papel para tomar notas o ideas. Asimismo, pueden preguntar o pedir información al/a la docente si lo necesitan.

Cuando se acaba el tiempo, en caso de que un/a participante sienta que no ha podido expresar las reflexiones o argumentos que pretendía, puede quedarse otros 25 minutos para redactar dichas ideas de manera escrita.

El roleplay queda registrado en audio o en video.

Estrategias e instrumentos de evaluación

Durante esta actividad, el/la docente tiene una escala de evaluación con 4 niveles (1-No conseguido, 2-Conseguido, 3-Notable, 4-Excelente) para cada criterio y para cada estudiante. Se utiliza este instrumento para registrar el desarrollo de cada alumno/a durante la actividad. Algunos/as docentes completan la escala en formato papel impreso, mientras que otros lo hacen de manera virtual a través de la aplicación IDoceo. Además, la actividad se registra en audio o video, de modo que se puede volver a visualizar posteriormente.



Criterios de evaluación

La actividad tiene tres criterios de evaluación:

- Reflexión (habilidades cognitivas): contribución de ideas, propuestas, conclusiones, deducciones, conexiones, extrapolaciones, análisis... visión pedagógica.
- Argumentación: uso de argumentos objetivos, consistentes y coherentes. Uso de ejemplos. Uso de teoría para justificar la práctica. Concreción y especificación en las contribuciones.
- Expresión y actitud (habilidades comunicativas): uso correcto de vocabulario técnico y específico. Adecuación del lenguaje. Asertividad. Actitud (respeto en la participación y las contribuciones, lenguaje no verbal, profesionalidad...).

Descripción del feedback

Al final de la actividad, el/la profesor/a pide al alumnado que evalúe tanto la actividad de evaluación como su propio desarrollo (autoevaluación). Primero lo hacen de manera oral y en grupo, y posteriormente lo hacen de forma individual mediante un formulario digital.

Seguidamente, si ningún/a estudiante se queda a complementar sus argumentos de manera escrita (que es lo más habitual), el/la profesor/a proporciona feedback a todo el grupo de manera instantánea y oral. No se trata de feedback personalizado, sino que son comentarios generales sobre cómo lo han hecho.

Finalmente, algunos días después de la actividad de evaluación, cada estudiante recibe el feedback del/la docente de forma individual, con el nivel (de 1 a 4) asignado para cada criterio y una nota numérica general. Si algún/a estudiante necesita más feedback o información, puede solicitar una tutoría para revisar la evaluación.

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- Escala de evaluación digital (3 criterios y 4 niveles para cada uno). Se propone utilizar IDoceo, pero también se puede rellenar desde los formularios de Google o Microsoft, ClassDojo, etc. El profesorado utiliza esta herramienta, pero el alumnado es consciente y conoce los criterios de evaluación.
- Formulario de evaluación (autoevaluación). Se propone utilizar los formularios de Google, pero se puede realizar en cualquier herramienta similar. Se puede proporcionar el enlace al estudiantado mediante un código QR.
- Ordenador y/o tablet. En algunos casos o problemas presentados, el ordenador es necesario para compartir información, fotografías, páginas web o vídeos con el estudiantado. Además, se facilita una tablet en caso de que el alumnado necesite consultar información durante la actividad.
- Plataforma Moodle para enviar el feedback y las notas numéricas.
- Registro del roleplay en audio o vídeo para que sea posteriormente revisado.



Niveles de las posibles transformaciones digitales

2. En exploración: la tecnología existe, pero no es necesariamente accesible.

Ejemplo de un caso

Esta actividad de podría desarrollar en una reunión virtual, es decir, a través de una videoconferencia, pero lo que se pretende mejorar no es la actividad de evaluación, sino los procesos de evaluación desarrollados por el profesorado.

Por ejemplo, resultaría útil tener una herramienta para registrar, diferenciar y transcribir el discurso de cada alumno/a durante la simulación. De este modo, el profesorado podría analizar el discurso (o incluso podría hacerlo la propia herramienta digital) para identificar cómo ha hablado cada participante, cuántas interacciones ha tenido, cuántas preguntas ha postulado, cuántas respuestas ha proporcionado, su desarrollo, el uso de palabras clave relacionadas con la asignatura, etc.

Referencias científicas y buenas prácticas

Thompson, M., Owho-Ovuakporie, K., Robinson, K., Kim, Y. J., Slama, R., & Reich, J. (2019). Teacher Moments: A digital simulation for preservice teachers to approximate parent–teacher conversations. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(3), 144-164. DOI: [10.1080/21532974.2019.1587727](https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1587727)

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-33. DOI: [10.1186/s41239-017-0062-1](https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1)

Actividad 4

Incidentes críticos en la escuela durante el período de prácticas



Actividad 4. Incidentes críticos en la escuela durante el período de prácticas

Palabras clave

Comunicación, gestión, conflictos, actuación docente, prácticas, incidentes críticos

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Aplicación, Análisis, Evaluación

Agentes evaluativos

Autoevaluación, evaluación entre iguales, evaluación del profesorado

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

El alumnado que está formándose para ser docente deberá enfrentarse a diferentes situaciones una vez estén en activo. Durante las prácticas, estas situaciones a veces no se dan porque la interacción con familias, otros profesores y otros profesionales de la escuela depende del contexto y es totalmente incidental. Algunos ejemplos de estas experiencias podrían ser: un conflicto con otros profesores, la intervención en casos de acoso escolar, la gestión con representantes del ayuntamiento de actividades al aire libre y las conversaciones difíciles con las familias, entre otros. Por tanto, a veces los estudiantes durante sus prácticas no tienen la oportunidad de aprender algunas de las competencias relacionadas con éstas y, en consecuencia, tampoco están siendo evaluados.

La tecnología puede ofrecer la posibilidad de recrear estas situaciones de forma virtual o digital, por lo que podemos asegurarnos que aprenden las estrategias que hay que implementar, evaluar lo bien preparados que están y aplicar la evaluación formativa con retroalimentación inmediata de su rendimiento. Además podrían autoevaluar su rendimiento e identificar sus puntos fuertes y débiles para mejorarlos para su futuro.



Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

Algunas de las competencias que podemos evaluar son:

- Adquirir habilidades prácticas sobre la gestión de situaciones escolares.
- Actuar con responsabilidad ética y respeto a los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Analizar críticamente el trabajo personal y utilizar recursos para su desarrollo profesional.
- Desarrollar las funciones de tutoría y orientación del alumnado y sus familias, atendiendo a las necesidades propias del alumnado. Entender que las funciones de un profesor deben perfeccionarse y adaptarse a lo largo de la vida a los cambios científicos, pedagógicos y sociales.
- Fomentar la convivencia dentro y fuera del aula, resolver problemas con disciplina y conseguir la resolución pacífica de los conflictos.

Descripción de la actividad de evaluación

Hoy en día, estas situaciones pueden enfrentarse en los Prácticums. Por tanto, la actividad de evaluación relacionada forma parte de la evaluación global de esta asignatura. Los estudiantes pasan varias semanas en una escuela asignada. Durante su estancia, los profesores que los tutorizan evalúan su rendimiento, actitudes y conocimientos, y los profesores de la universidad evalúan su diseño y las memorias de prácticas. Asimismo, el alumnado se autoevalúa en cuanto a su práctica. Los tiempos de estancia de prácticas varían según el prácticum que están desarrollando, entre 2 semanas a un año entero.

Estrategias e instrumentos de evaluación

Existen diferentes instrumentos aplicados en las prácticas que se desarrollan: rúbricas, listas de control, parrillas de observación, diarios de campo, portafolios e informes, entre otros. Los estudiantes elaboran un portafolio o un informe y, en cuanto a la autoevaluación, suelen disponer como mínimo de una lista de verificación. Los tutores de los centros educativos evalúan a los estudiantes de maestro respondiendo a un conjunto de preguntas relacionadas con su rendimiento. Por último, el profesorado universitario evalúa con una rúbrica o una lista de verificación los informes y eportfolios, así como la producción, si la hubiera.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación para poder evaluar estas habilidades prácticas son:

- Entender la profesión docente: funciones, estrategias, técnicas y actitudes profesionales.
- Comprensión de la convivencia, enfoque y estrategias de resolución de conflictos.



- Propuesta adecuada de soluciones/intervención después de la observación y análisis de situaciones cotidianas en el centro de la práctica y en el aula.
- Reflexión crítica y propuestas de mejora de la propuesta/intervención.
- Autoanálisis y autorregulación de la propia práctica y procesos de aprendizaje.

Descripción del feedback

El feedback en estas actividades es una combinación de distintos tipos. Suelen intervenir todos los agentes (alumnado en prácticas, tutores escolares y profesores de la universidad) y reciben retroalimentación de su actuación al momento (cuando hacen algo correcto o incorrecto) y posteriormente en los informes y rúbricas. Además, el feedback recibido es oral, escrito y mixto.

Tipología de herramientas usadas y ejemplos de software

Actualmente, las herramientas digitales utilizadas son principalmente herramientas colaborativas y creativas para la elaboración de portafolios. Algunos ejemplos de herramientas colaborativas utilizadas son Padlet y Google Drive; y las herramientas creativas son Blogger o Wordpress.

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Para transformar digitalmente estos incidentes, podríamos elegir entre algunas opciones que requieren distintos niveles de competencias digitales:

- A) Transforma los incidentes críticos como tipos de pregunta-respuesta y utiliza una aplicación como Flipgrid. Esta opción ofrece un feedback inmediato y puede utilizarse como autoevaluación.*
- B) Crea pequeños vídeos de role playing y utiliza EdPuzzle para hacerles elegir la mejor opción para afrontar algunas de las interacciones que pueden producirse en una escuela. Esta aplicación ofrece un feedback inmediato y el profesorado puede utilizarla como evaluación. Otra opción serían preguntas abiertas en vez de elección múltiple, en cuyo caso, es necesaria una revisión por parte del profesor.*
- C) Hazles crear pequeños vídeos de role playing de situaciones críticas. La evaluación puede estar entre iguales. En ese caso, el profesorado podría evaluar tanto la resolución de la situación crítica como la evaluación entre iguales realizada.*
- D) Crea un juego con las diferentes situaciones parecidas a “elige tu propia aventura” con un formulario como TypeForm, creando distintos caminos en función de su respuesta. Esto permitiría la autoevaluación y evaluación por parte del profesorado.*



2. En exploración: la tecnología existe, pero no es necesariamente accesible.

Crea un juego con las diferentes situaciones parecidas a "elige tu propia aventura" utilizando una plataforma de juego como Twine, Quest, Squiffy, Ren'Py.

Cree un chatbot para, por ejemplo, hacer que el estudiante tenga una conversación con un familiar para resolver un problema. Los estudiantes pueden reflexionar después sobre sus elecciones y los profesores de la universidad o tutores de escuela pueden revisar la conversación después y evaluar su rendimiento. (<https://www.giosq.com/blog/chatbot-builders>).

3. En emergencia / En desarrollo: todavía no existe la tecnología, pero es una propuesta de futuro.

Cree una simulación en una plataforma inmersiva como Open Simulator (http://opensimulator.org/wiki/Main_Page) para hacer reaccionar al alumno ante un problema. Los estudiantes pueden reflexionar después sobre su actuación y los profesores de la universidad o tutores de escuela pueden comprobar su actuación docente durante la simulación y dar un feedback inmediato.

Ejemplo de un caso

Incluir los tres niveles en tres prácticas distintas para ir desde la comprobación del conocimiento de la habilidad práctica (nivel 1 opciones A, B y D) hasta realizar y evaluar con tecnología (nivel 1 opción C) y simular las interacciones (nivel 2 y nivel 3).

Referencias científicas y buenas prácticas

Joubel. (2019). *Branching Scenario*. H5P. Available at: <https://h5p.org/branching-scenario>

Paul, J. (2020). *5 Open Source Tools to Create Interactive Fiction*. It's FOSS. Available at: <https://itsfoss.com/create-interactive-fiction/>

Actividad 5

Diseño de ambientes de aprendizaje en escuelas mediante tecnologías digitales inmersivas



Actividad 5. Diseño de ambientes de aprendizaje en escuelas mediante tecnologías digitales inmersivas

Palabras clave

Formación de maestros, educación primaria, educación infantil, ambientes innovadores de aprendizaje, diseño

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Analizar, Comprender, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

El diseño de espacios de aprendizaje es un elemento clave, no solo para promover el aprendizaje del alumnado, sino también para facilitar la actividad del/la docente como facilitador/a de aprendizaje. Por este motivo, los/as futuros/as maestros/as deben estar preparados/as para identificar y organizar los principales espacios de la escuela que podrían resultar útiles para promover el aprendizaje. Asimismo, deben ser capaces de identificar los mejores recursos y materiales para incluir en estos espacios, además de cómo organizarlos para promover la autonomía del alumnado, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo.

En línea con la OCDE (2017), existen 7 principios a considerar a la hora de crear un Ambientes Innovadores de Aprendizaje (ILE, por sus siglas en inglés):

1. El ambiente debe situar a las personas en el centro de la actividad, promoviendo así la participación activa del alumnado y desarrollando la comprensión de su propia actividad de aprendizaje
2. El ambiente debe considerar la naturaleza social del aprendizaje, de modo que debe fomentar la cooperación, el aprendizaje activo y bien organizado entre alumnos/as
3. Los/as profesionales del aprendizaje deben ser receptivos de las motivaciones del alumnado, y considerar la importancia de las emociones en sus logros
4. El ambiente debe ser sensible a las características individuales del alumnado, incluyendo sus conocimientos previos



5. El ambiente debe fomentar actividades que supongan un reto para el alumnado, sin suponer una carga excesiva
6. El ambiente debe funcionar con expectativas claras, e implementar actividades de evaluación que se correspondan a dichas expectativas; cabe poner énfasis en las acciones formativas para apoyar el aprendizaje individual
7. El ambiente debe promover la interconexión horizontal entre áreas de conocimiento y asignaturas, para toda la comunidad y para el mundo en general

Las tecnologías digitales pueden proporcionar herramientas y recursos para simular espacios escolares que los/as futuros/as maestros/as pueden organizar en función de las variables presentadas por el/la profesor/a, o por la misma herramienta. De este modo, mediante la herramienta digital, el/la profesor/a puede proporcionar las características de distintos espacios y configurar diversos tipos de grupos de alumnos/as, los cuales funcionarán como variables que pueden ser consideradas a la hora de diseñar el ambiente de aprendizaje.

El/la profesor/a puede monitorear la actividad del alumnado mediante la herramienta, en tanto que puede proporcionar feedback sobre las decisiones y hacer una evaluación digital mediante la misma. Además, resulta sencillo y conveniente fomentar la participación de los/as iguales en el proceso de evaluación y el feedback, puesto que la herramienta digital permite a cada alumno/a visualizar los trabajos de sus compañeros/as y cómo están desarrollando la tarea.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

Algunas de las competencias del plan de estudios del Grado de Educación Primaria que se pueden evaluar mediante esta actividad son:

- Analizar la práctica educativa y las condiciones institucionales que la enmarcan
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad, fomentando la convivencia en el aula y atendiendo a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos
- Reconocer y evaluar la realidad social y la interrelación de factores implicados como necesaria anticipación de la acción
- Conocer y aplicar experiencias innovativas en educación primaria
- Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, para comunicarse y colaborar en los contextos educativos y formativos
- Promover el esfuerzo y el trabajo cooperativo e individual

Descripción de la actividad de evaluación

Actualmente, el alumnado desarrolla estas actividades durante sus estancias en las escuelas (como parte de las asignaturas del prácticum), así como en un espacio de simulación en la escuela de la UAB. Con la actividad que se propone a continuación, el alumnado podrá diseñar el espacio mediante herramientas digitales, sin necesidad de acceder al contexto físico.



La actividad se desarrolla de forma individual, puesto que cada futuro/a docente debe demostrar por sí mismo/a sus habilidades para diseñar el ambiente de aprendizaje, como si fuese en una escuela real. Mediante el feedback proporcionado por sus iguales y por el/la profesor/a, cada estudiante podrá aplicar cambios o focalizar su atención en ciertos aspectos, de forma análoga a como sucede en los centros educativos.

La actividad está programada para durar algunas semanas, puesto que se contempla una provisión de feedback durante su desarrollo para que se puedan aplicar las mejoras antes de la entrega. A continuación se presenta una posible aproximación a la implementación de la actividad:

1. El/la docente introduce la herramienta digital al alumnado y le explica cuál es el principal objetivo de la actividad y cómo pueden interactuar con la plataforma. Se puede facilitar algún material con instrucciones y orientaciones.
2. El/la docente diseña la estructura general del espacio y selecciona las condiciones (características del alumnado, perfil de las familias, características del contexto, perfil del profesorado actual, resultados de aprendizaje esperados, etc.) que el estudiantado deberá tener en cuenta a la hora de diseñar el ambiente. Además, el/la profesor/a puede decidir qué tipo de recursos estarán disponibles en la herramienta para diseñar dicho ambiente, con el objetivo de añadir realismo, puesto que en los centros educativos los recursos son limitados.
3. El alumnado se familiariza con la herramienta y empieza en análisis de las condiciones y de los recursos disponibles. Durante esta fase, el alumnado debe elaborar un informe en el cual se destaquen:
 - a. ¿Cuáles son las principales limitaciones (condiciones) del contexto?
 - b. ¿Cuáles son los recursos disponibles?
 - c. ¿Cómo se puede ser imaginativo/a con los recursos disponibles?
 - d. Etc.
4. El estudiantado inicia el diseño del ambiente, teniendo en cuenta las condiciones y los recursos disponibles. Asimismo, proporcionan un informe en el cual justifican, en función de las condiciones y los recursos, las decisiones tomadas durante el diseño del ambiente.
5. El/la profesor/a y los/las iguales proporcionan feedback a cada estudiante, teniendo en cuenta el ambiente diseñado, las variables implicadas y los criterios de evaluación.
6. El alumnado aplica los cambios al ambiente de aprendizaje en función del feedback que ha recibido, tanto de sus iguales como de su docente. Asimismo, deben adaptar su informe con los cambios que están introduciendo. También deben decidir si cabe desestimar algunos comentarios recibidos durante el feedback, en cuyo caso tendrán que justificar el porqué. Una vez se completa este trabajo, se entrega al/a la docente.
7. El/la docente evalúa el resultado final y proporciona feedback al alumnado.



Estrategias e instrumentos de evaluación

Se aplican distintas estrategias de evaluación a lo largo de esta actividad para evaluar su implementación. Puesto que el alumnado trabaja de forma individual, resulta útil utilizar una rúbrica para informarles de cómo serán evaluados. Además, esta rúbrica será útil durante la provisión de feedback y feedback entre iguales que tiene lugar en el transcurso de la actividad.

Además, también resulta útil el informe desarrollado por cada estudiante, en el cual especifican las decisiones tomadas durante el proceso de diseño, en tanto que informa al/a la docente sobre el proceso de toma de decisiones y cómo se han considerado las condiciones y los recursos disponibles.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación principales están relacionados con las competencias a desarrollar:

- Análisis de las condiciones institucionales y los recursos disponibles.
 - Identificación de las principales limitaciones de la institución.
 - Identificación de los principales recursos disponibles en el espacio.
 - Identificación de las necesidades y expectativas de los líderes del centro.
 - Resumen de la información principal mediante un esquema o un DAFO.
- Diseño del espacio considerando las características del alumnado y su diversidad, así como las necesidades expresadas por futuros usuarios/as.
- Demostrar la capacidad de innovar i pensar más allá, utilizando los recursos disponibles.
 - Uso de los recursos de forma diferente a la esperada, siempre dando respuesta a las necesidades de sus usuarios/as.
- Integrar las tecnologías digitales en el ambiente con la finalidad de facilitar la autonomía, cooperación, etc. del alumnado.

Descripción del feedback

El feedback debería involucrar tanto al/a la docente como a todo el alumnado.

El feedback se puede proporcionar de forma oral, escrita o mixta. El/la profesor/a y el estudiantado proporcionan el feedback durante el desarrollo de la actividad. Además, el/la docente elabora otro feedback al final del proceso.

El feedback se proporciona de forma asíncrona, mediante una herramienta como Corubrics.



Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- La **presentación de la actividad**, la herramienta a utilizar, etc. se puede realizar mediante una herramienta para videoconferencias, como por ejemplo Teams, Zoom, Google Meet, etc. Durante dicha presentación, se pueden utilizar herramientas como Canva o PowerPoint para ofrecer un apoyo audiovisual a la explicación.
- La **actividad principal** (diseño del ambiente educativo) se puede realizar mediante una herramienta como Sketchup, donde el estudiantado encontrará recursos para llenar el espacio vacío.
- La **información relacionada con las características del espacio** para dar respuesta a las necesidades de sus usuarios/as se puede hacer llegar mediante una herramienta como Secondlife, donde se pueden encontrar personas (estudiantado, profesorado, familias, etc.) con distintas necesidades y expectativas relacionadas con el ambiente final.
- El **feedback proporcionado** por los/las iguales y el/la docente puede ser proporcionado mediante Corubrics o una herramienta similar.
- La **entrega del informe** que cada estudiante presenta se puede hacer mediante un Learning Management System (LMS), como por ejemplo Moodle, Classroom, Teams o cualquier herramienta similar.
- La **evaluación del/la docente** se puede hacer de forma escrita o oral utilizando la herramienta tarea de un LMS.

Niveles de las posibles transformaciones digitales

Tal y como se ha presentado en la sección anterior, la principal transformación digital tiene lugar en el diseño de la actividad principal, puesto que las herramientas para proporcionar el feedback (tanto del alumnado como del/la docente), los sistemas de evaluación y de entrega se realizarán mediante herramientas que ya son mayormente conocidas y utilizadas. Por lo que respecta a la actividad principal, se desarrolla en dos niveles distintos de tecnología

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Utilizando la app Sketchup, que no es una herramienta educativa, pero se puede utilizar para diseñar el ambiente de aprendizaje. Esta aplicación permite poner muebles y otros elementos en espacios vacíos, que se pueden configurar previamente con las características del espacio arquitectónico.

2. En exploración: la tecnología existe, pero no es necesariamente accesible.

Mediante el uso de una herramienta como Secondlife, el alumnado puede explorar el área e identificar los agentes implicados en el espacio que deberán diseñar. Estos agentes pueden ser tales como familias, profesorado u otros profesionales educativos. En este caso, cada estudiante deberá interactuar con cada persona que se encuentra, hablándoles y haciéndoles preguntas. Dichas preguntas y, en especial, las respuestas que reciban,



deben suponer la base para crear el ambiente de aprendizaje, puesto que cada agente proporcionará información relevante sobre las características del alumnado, la organización curricular, otros recursos y espacios disponibles en el centro, otras actividades organizadas en la escuela en colaboración con otras instituciones, proyectos en los que participa el colegio, etc. Este segundo nivel no se puede implementar mediante la app Secondlife, de modo que habría que desarrollar un programa específico para implementar la actividad.

Referencias científicas y buenas prácticas

OECD. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments*, Educational Research, and Innovation. OECD Publishing: Paris. <https://doi.org/10.1787/9789264277274-en>

Actividad 6

Debate sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)



Actividad 6. Debate sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Palabras clave

ODS, desarrollo sostenible, debate, pensamiento crítico, estructura y organización de argumentos

Nivel de competencia digital

Principiante

Nivel de habilidades cognitivas

Recordar, Comprender, Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son 17 objetivos y 169 metas que 193 gobiernos – miembros de la ONU– acordaron conseguir para 2030. Estos objetivos pretenden erradicar la pobreza y las desigualdades, fomentar el desarrollo sostenible y la gobernanza positiva, así como mantener la paz y lidiar con los problemas del cambio climático.

El debate se conoce como una de las actividades más importantes para potenciar los objetivos de aprendizaje. Se trata de una actividad sencilla que puede ayudar al profesorado a introducir temas difíciles y conseguir que el alumnado colabore, se comunique, sea creativo y desarrolle su pensamiento crítico, todo alrededor de problemas y conflictos que suceden en el mundo que los rodea. A través del debate, el/la docente puede despertar el interés del alumnado por los ODS y fomentar que tengan una opinión crítica y formada acerca de ellos, progresando así en el trabajo para solucionar problemas reales que afectan a su entorno. Además, promueve la participación activa en su propio aprendizaje.

Así como otras herramientas tecnológicas han contribuido a amenizar las encuestas en la investigación (por ejemplo, el desarrollo de plataformas para cuestionarios en línea como QuestionPro – <https://www.questionpro.com/> –, que tiene una amplia variedad de herramientas para investigar), la disponibilidad de nuevos desarrollos tecnológicos puede fomentar el impulso de innovaciones en la enseñanza y el aprendizaje. Mientras una gran cantidad de docentes se han reajustado al trabajo aislado a causa del COVID-19, el panorama general de la educación digital ha sido transformado.



En estos tiempos, la elección de una herramienta digital es especialmente relevante. En el caso del debate, elegir la herramienta adecuada permitirá darle voz a cada estudiante, promover su motivación y fomentar el aprendizaje. A su vez, el estudiantado no se solapará con sus intervenciones y tendrá espacio para explorar los argumentos a su propio ritmo, trabajando de forma asíncrona. Además, el uso de plataformas colaborativas propicia que el alumnado trabaje conjuntamente para encontrar la mejor forma de comunicar una idea.

Para más detalles, consultar:

- Chaudoin, S., Shapiro, J.N. & Tingley, D. (August 2017). *Revolutionizing Teaching and Research with a Structured Debate Platform*, available at <https://scholar.harvard.edu/files/dtingley/files/structureddebate.pdf>.
- Budhai, S.S. (2021). *Leveraging Digital Tools to Assess Student Learning*. Routledge. <https://www.routledge.com/Leveraging-Digital-Tools-to-Assess-Student-Learning/Budhai/p/book/9780367363727>.
- Beck, J., Neupane, B., & Carroll, J. M. (2019). *Managing conflict in online debate communities*. *First Monday*, 24(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v24i7.9585>.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Permitir que el alumnado participe de forma crítica y desarrolle una mejor comprensión sobre los ODS
- Fomentar las habilidades de debate crítico alrededor de los ODS, de modo que el estudiantado sea consciente de ellos, los valoren de forma crítica y extraigan sus propias conclusiones
- Desarrollar habilidades de debate, habla, escucha y escritura a través de la formación y competiciones en el debate que, en última instancia, mejoren la autoestima, la colaboración, la comunicación, el pensamiento lógico, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el rendimiento académico. Asimismo, el debate potencia las habilidades cognitivas y metacognitivas, así como las habilidades socioemocionales, de investigación, de escucha activa, de construcción de conocimiento, de argumentación y de presentación.

Descripción de la actividad de evaluación

Preparación previa al debate. Esta actividad requiere que el alumnado haya completado la preparación antes del debate. Por ejemplo, revisar los ODS.

El/la docente divide la clase en 6 grupos usando la tabla que se muestra a continuación. Cada grupo representa un punto de vista distinto en el debate.



	A FAVOR (Argumento: los ODS son una pérdida de tiempo)	EN CONTRA (Argumento: los ODS no son una pérdida de tiempo)
ESCALA LOCAL	Grupo 1	Grupo 2
ESCALA NACIONAL	Grupo 3	Grupo 4
ESCALA GLOBAL	Grupo 5	Grupo 6

El alumnado prepara sus argumentos como un grupo. Cada grupo prepara la presentación de un punto clave y selecciona un/a portavoz, quien expone el argumento del grupo durante un minuto, aproximadamente. Los y las participantes deben buscar evidencias (datos, citas, etc.) para enfatizar el argumento.

El/la docente proporciona ideas (enlaces, documentos, guías, etc.) para ayudar al alumnado a preparar el debate.

Debate sobre los ODS. El/la docente prepara el escenario para el debate (cambiar los muebles en el aula, proporcionar botellas de agua, papeles y carteles con los 17 ODS, etc.). También introduce la dinámica y modera el debate. De este modo, explica a los estudiantes que deben escuchar con atención los argumentos de ambas posiciones, a favor y en contra, puesto que después se les preguntará sobre sus opiniones. El público, mientras escucha, debe tomar nota sobre los argumentos que resulten más convincentes.

Después del debate, cuando todos los grupos han compartido los argumentos de sus respectivos puntos de vista, el alumnado dispone de 5 minutos para considerar qué han aprendido.

Estrategias e instrumentos de evaluación

Evaluación: ¿cómo se reconoce el aprendizaje?

- Observación docente
- Respuestas del estudiantado
- Presentaciones de los argumentos

El profesorado debería orientar la evaluación a las habilidades, más allá del contenido de las contribuciones durante el debate. Por ejemplo, pueden animar al alumnado a participar activamente en los comentarios de cada punto a favor y en contra. En este punto, el alumnado puede debatir contribuciones individuales o proporcionar fuentes para fortalecer o desmentir argumentos. Al centrarse a este nivel de detalle, el alumnado puede ver la importancia de basar sus argumentos en evidencias, y que la moderación es una parte importante de las discusiones en línea constructivas y respetuosas.

El profesorado puede utilizar una evaluación formativa o sumativa, desarrollando un conjunto de rúbricas destinadas a evaluar los siguientes puntos:

- Uso de evidencias y ejemplos



- Si las contribuciones se basan y complementan las de los/las compañeros/as
- Si las respuestas a los/las demás participantes hacen referencia directa a sus argumentos

Criterios de evaluación

Para evaluar el impacto del ejercicio de debate se puede utilizar una rúbrica para debates como la de Stanford, que se basa en criterios como organización y claridad, uso de argumentos, uso de ejemplos y hechos, uso de contraargumentos y estilo de presentación. Para más detalles: https://web.stanford.edu/class/cs326/classroom_debate_rubric.pdf.

Descripción del feedback

En general, existen tres formas de evaluar un debate en el aula:

- El alumnado evalúa su debate
- El alumnado evalúa el debate de sus iguales
- El profesorado evalúa el debate y la participación de cada estudiante en el debate

En cualquiera de los casos, la evaluación se basa en un listado de criterios como el que se ha sugerido anteriormente. En el aula, el contenido y el estilo normalmente son los criterios más relevantes. En el caso de esta asignatura y esta actividad, el feedback es oral y síncrono.

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

La aplicación Kialo-Edu (<https://www.kialo-edu.com>) ofrece la posibilidad de que el alumnado pueda tener discusiones interactivas y bien estructuradas sobre cualquier tema. El estudiantado puede aplicar su conocimiento mediante la participación activa, así como comprender la complejidad del tema que se debate.

Además, Kialo-Edu ofrece una serie de herramientas para los moderadores que permiten la colaboración de los/las participantes. Con estas utilidades se puede personalizar la forma como los moderadores interactúan con el resto. Por ejemplo, pueden marcar algunos argumentos como problemáticos y especificar el motivo, pueden dar feedback a los/las participantes, y también pueden debatir argumentos problemáticos con otros/as moderadores/as y escritores/as a través de dos chats separados.

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Kialo-Edu es una herramienta muy útil para ayudar al estudiantado a desarrollar habilidades esenciales para la participación cívica. El alumnado debe utilizar habilidades de pensamiento



crítico para evaluar información, así como habilidades sociales y emocionales para comprender los distintos puntos de vista. Además, deben respaldar sus argumentos con evidencias razonables para convencer a los/las participantes del debate sobre la veracidad de lo que se está diciendo. El profesorado puede, con facilidad, crear discusiones que vayan más allá de los argumentos tradicionales, utilizando la plataforma para tener una conversación más casual, o como una forma más amena para planificar el contenido de un ensayo.

Por ejemplo, una posible tarea sería pedir al estudiantado que escriba una discusión en Kialo-Edu en lugar de redactar un ensayo, o utilizar una discusión en Kialo-Edu para hacer el índice de contenidos de un proyecto más complejo. La estructura de árbol de argumentos que ofrece la aplicación fomenta que el/la estudiante tenga en cuenta los contraargumentos, pueda desarrollar un esquema lógico de su argumento, y visualizar cómo las ideas se interrelacionan.

A pesar de que muchos LMS ofrecen herramientas para foros de discusión, la interfaz de Kialo-Edu es mejor para organizar y evaluar discusiones de temas recurrentes. Se crea un espacio donde cada estudiante puede compartir sus ideas, validar argumentos profundos y “escuchar” atentamente las contribuciones de los demás –algo de lo que, con frecuencia, carecen muchos discursos sociales en línea. La visualización y el asentamiento de las contribuciones modela la construcción de los argumentos, y el seguimiento y filtrado de las contribuciones individuales facilitan la tarea del/la docente, puesto que proporcionan una visión general de la participación del estudiantado, tanto grupal como individualmente. Asimismo, resulta sencillo para el profesorado, puesto que requiere una preparación y planificación mínima y, a su vez, permite una amplia variedad de formas de participación. Además, resulta más organizado que trabajar con un tablón de discusión y es más fácil filtrar las contribuciones de cada estudiante.

Ejemplo de un caso

- Discutir y debatir la sostenibilidad - <https://www.kialo.com/tags/Sustainability>
- Cambio climático: ¿mito o realidad? - <https://www.kialo-edu.com/p/7002eca9-3ef8-4464-9769-2f5099d7b50f/1090>

A pesar de que no se puede aplicar una rúbrica para todas las tareas en Kialo-Edu, y siempre se necesitará una adaptación en función de la asignatura y del contexto del alumnado, en el enlace se puede consultar un ejemplo como referencia: <https://support.kialo-edu.com/hc/es/articles/360038670572-Tips-for-Grading-Kialo-Assignments>.

Resultado de aprendizaje	Avanzado	Intermedio	Principiante	Inexperto
Claridad de expresión	Los argumentos están relacionados con el tema y están explícitamente conectados. La conexión con los argumentos superiores se comunica con claridad facilitando la comprensión.	Los argumentos están relacionados con el tema y se han escrito de forma explícita.	En su mayoría, los argumentos están relacionados con el tema, pero el punto principal a menudo está implícito.	Los argumentos no están claramente relacionados con el tema; es difícil determinar el punto principal de los argumentos.
Incorporación del material	Tanto el material de clase, como el material externo (cuando sea apropiado), se integra explícitamente en el debate en múltiples niveles. Se utilizan fuentes adicionales para respaldar argumentos sin redundancia.	El material de la clase se utiliza de forma coherente a lo largo del debate, aunque a veces de forma implícita. Todas las principales ramas de un debate tienen algún apoyo, pero puede haber alguna redundancia. Los argumentos en los niveles más bajos de un debate suelen tener menos fuentes.	Se hace referencia al material, pero generalmente solo en los niveles superiores de un debate. Algunas ramas del debate no hacen referencia al material. Se mencionan ideas y conceptos del material, pero la conexión con los materiales específicos no se indica claramente, sino que se basa en el contexto para determinar la relevancia.	No se ha relacionado de forma directa el material o solo se relaciona con los puntos en los que es irrelevante. Hay algunas referencias implícitas al material, pero el contexto no proporciona información suficiente para aclarar esta referencia.
Dominio del material	El uso del material es preciso y astuto, demostrando un conocimiento consistente del significado y de la connotación del material.	El uso del material es preciso, pero falla a la hora de ir más allá de una simple descripción de las ideas e información del texto. Hay pequeñas inexactitudes en el uso del material, pero no de una forma que impida demostrar la comprensión.	El uso del material es generalmente preciso. Las ideas se presentan de manera simplista o no van más allá de la repetición. Hay algunas inexactitudes significativas, pero no cambian drásticamente el significado general del material.	No se utiliza el material en absoluto o se usa de una forma que demuestra que hay serios malentendidos.
Capacidad para construir una tesis	La tesis se expresa de forma clara y concisa. Los argumentos en el nivel superior abarcan de forma clara, completa y concisa las principales estrategias para apoyar o refutar la tesis.	La tesis está establecida claramente. Los argumentos en el nivel superior identifican las principales estrategias para apoyar o refutar la tesis. Si bien puede haber algunas lagunas en la esencia de estas estrategias, los argumentos presentados cubren suficiente terreno para aceptar o rechazar la tesis.	La tesis se expresa de forma precisa por lo general, pero quizás no es certera ni clara en todo momento. Se enuncia el tema, pero la tesis no aclara el argumento. En su mayor parte, los argumentos en el nivel superior identifican algunas de las estrategias para apoyar o refutar la tesis. La conexión entre los argumentos en el nivel superior y la tesis solo está presente de manera implícita y no se comunica con claridad.	Lo que se presenta como tesis no califica como tesis. El tema general no se identifica o se identifica vagamente al abordar el tema. No existe una relación explícita entre los argumentos en el nivel superior y la tesis.
Estructura lógica de los	Los argumentos están claramente organizados y la organización se comunica	Los argumentos están bien organizados, especialmente en los niveles superiores.	Los argumentos están algo organizados, pero tienen algunos errores que impiden	El debate contiene argumentos, pero se necesita un esfuerzo extra para ubicarlos y

argumentos en Kialo	de forma explícita. Tanto los pros y contras como los comentarios en todos los niveles se derivan de un argumento de la tesis. Los argumentos se vuelven progresivamente más específicos y detallados a medida que se desciende por el árbol de la tesis. Los argumentos son fáciles de entender y de responder en todas las ubicaciones.	Los argumentos específicos se introducen en el hilo correspondiente y se agrupan con los argumentos relacionados.	que sean claros. Estos fallos pueden ser: la existencia de algunos argumentos duplicados, publicaciones que contienen más de un argumento o argumentos que no se ajustan claramente a la estructura Pro/Contra.	que se entiendan. Los argumentos a menudo son demasiado largos, están fuera de lugar o no se derivan de una tesis central.
Interacción constructiva	Las contribuciones sustanciales brindan reflexiones, comentarios o argumentos secundarios para promover un debate concienciado. Este trabajo se realiza de manera que se amplían y aclaran los textos y fuentes utilizados en el debate. Las interacciones incluyen una mezcla de preguntas y sugerencias. Se hacen sugerencias para facilitar la calidad del debate en su conjunto.	Las contribuciones agregaron comentarios oportunos, informativos y respetuosos al trabajo de otros colaboradores. Hay una mezcla de preguntas y aclaraciones.	Las contribuciones demuestran la voluntad de ayudar a los demás, pero a veces hacen comentarios poco claros o inoportunos. Hay un mayor énfasis en las contribuciones "reactivas" (responder a otra persona) que en las contribuciones proactivas.	Las contribuciones no responden a los comentarios o responden de tal forma que dificulta fomentar el debate.
Capacidad para presentar ambos lados	Hay argumentos y comentarios significativos que se han añadido a ambos lados del debate. Las contribuciones han demostrado un entendimiento minucioso de los aspectos negativos y positivos de ambos lados del debate. Se presentan las versiones más sólidas de los argumentos de ambos lados, independientemente de la posición del estudiante.	Hay argumentos tanto a favor como en contra que son relevantes para el debate. Se evitan los argumentos de la falacia del hombre de paja.	El estudiante ha intentado añadir argumentos en ambos lados del debate, pero algunos pueden no ser claros ni estar relacionados. A veces, las posiciones de un lado llegan a ser argumentos de la falacia del hombre de paja demasiado simplistas.	El estudiante no ha añadido argumentos o comentarios en un lado del debate, o ha agregado argumentos que no son relevantes. Un lado u otro se presenta de forma peculiar, con argumentos de la falacia del hombre de paja.

Para más información: Butcher, C. (s.f.). *Creating online debates using Kialo Edu*, disponible en <https://educate.apsanet.org/wp-content/uploads/Creating-Online-Debates-Using-Kialo-Edu.pdf>.

Referencias científicas y buenas prácticas

- Beck, J., Neupane, B., & Carroll, J. M. (2019). *Managing conflict in online debate communities. First Monday*, 24(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v24i7.9585>.
- Budhai, S.S. (2021). *Leveraging Digital Tools to Assess Student Learning*. Routledge. <https://www.routledge.com/Leveraging-Digital-Tools-to-Assess-Student-Learning/Budhai/p/book/9780367363727>
- Butcher, C. (s.f.). *Creating online debates using Kialo Edu*, available at <https://educate.apsanet.org/wp-content/uploads/Creating-Online-Debates-Using-Kialo-Edu.pdf>
- Chaudoin, S., Shapiro, J.N. & Tingley, D. (August 2017). *Revolutionizing Teaching and Research with a Structured Debate Platform*, available at <https://scholar.harvard.edu/files/dtingley/files/structureddebate.pdf>.
- Concern Debates. (2020). *Debates Handbook*. Concern Worldwide. https://admin.concern.net/sites/default/files/documents/2020-08/Concern%20Debates%20Handbook%20Final%202020_1.pdf
- Denby, J. (28 de junio de 2021). *Kialo Edu Review for Teachers*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/website/kialo-edu>
- KialoEdu. (s.f.). *Tips for grading Kialo Assignments*. KialoEdu. <https://support.kialo-edu.com/hc/en-us/articles/360038670572-Tips-for-Grading-Kialo-Assignments>
- Payne, R. (13 de abril de 2020). *Use Kialo to help students discuss, debate and defend* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UZ9k1gUdD9k>
- Yang, C. H. & Rusli, E. (2012). Using Debate As A Pedagogical Tool In Enhancing Pre-Service Teachers Learning And Critical Thinking. *Journal of International Education Research (JIER)*, 8(2), 135–144. <https://doi.org/10.19030/jier.v8i2.6833>

Actividad 7

**Competencias de los medios de
comunicación para la ciudadanía digital**

Actividad 7. Competencias de los medios de comunicación para la ciudadanía digital

Palabras clave

Ciudadanía digital, riesgos y oportunidades en línea, cultura digital, noticias falsas y desinformación, contenido y efectos multimedia, alfabetización mediática

Nivel de competencia digital

Avanzado

Nivel de habilidades cognitivas

Recordar, Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

Estudios recientes e informes de investigación han destacado el incremento del uso de los medios de comunicación y el tiempo pasado en línea durante los últimos periodos de tiempo (y de forma más acentuada a causa de las restricciones de la pandemia) por parte de la población joven y adulta. Junto con las vidas inmersivas en línea, además de los beneficios y las oportunidades, se han producido diferentes enfoques y desafíos: el uso de Internet de una manera segura y creativa, el comportamiento en línea: la creación de redes/relaciones sociales, la participación activa en la vida en línea de las comunidades, la búsqueda de información, el ocio y el tiempo profesional/educativo. Internet ha cambiado nuestra vida y nuestra sociedad y la ha transformado en una sociedad mediatizada, no sólo para la generación iGen, sino para todos (Millennials, Gen X, Baby Boomers, etc.). Aunque el proceso se inició hace 20 años, el contexto contemporáneo subraya más que nunca la necesidad de formar, evaluar y practicar la competencia mediática y las habilidades digitales para: comprender y evaluar críticamente los medios de comunicación (en términos de contenido, efectos y prácticas), participar activamente en la sociedad (a todos los niveles) y crear/producir contenidos mediáticos con un valor añadido para nosotros mismos y la sociedad.

Por lo tanto, en línea con la necesidad de desarrollar las habilidades digitales a un nivel más avanzado, como se señala en estos documentos de política estratégica, la actividad propuesta aborda el objetivo de capacitar al/la futuro/a docente con una competencia digital a un nivel

más avanzado, trans-curricular, con el fin de que pueda guiar no sólo al estudiantado, sino también a las familias y otras partes interesadas, para navegar en el mundo digital y la sociedad.

Además, el/la profesor/a necesita esta meta-competencia, como cultura general ampliada y de su cultura de especialización, ya que todos/as los/las que se preparan para enseñar ciencias sociales, educación para la ciudadanía democrática, educación social, etc. (ver todas las asignaturas del área curricular Persona y sociedad, según lo previsto en el plan de estudios para la escuela primaria y secundaria) necesitan dominar la Alfabetización en Información y Datos y la Comunicación y Colaboración, según lo previsto en el Marco DigiComp para profesores (UE, 2017).

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

Las competencias específicas que deben desarrollarse se encuentran en las siguientes dimensiones de los medios de comunicación (DeBenedittis, 2003): Acceder, Analizar, Evaluar, Producir.

- *Dimensión de análisis de los medios / competencias específicas:*
 - Analizar el contexto mediático de los mensajes en los medios de comunicación
 - Elaborar pruebas de interpretación del contenido de los medios de comunicación y criterios de análisis
- *Dimensión de acceso a los medios / competencias específicas:*
 - Identificar las fuentes de información óptimas y legítimas en función de las necesidades personales y profesionales
 - Decodificar e interpretar el contenido de mensajes perturbadores y patológicos
 - Utilizar los medios de comunicación e información de forma diversificada
- *Dimensión de evaluación de los medios / competencias específicas:*
 - Establecer objetivos y criterios de evaluación para observar principios de información y comunicación eficaces y auténticos
 - Utilizar técnicas e instrumentos de evaluación, específicos del proceso educativo en el contexto de la educación en comunicación y medios de comunicación
 - Evaluar el enfoque educativo para identificar los medios de comunicación y la información tecnológica necesaria
- *Dimensión de producción en los medios / competencias específicas:*
 - Utilizar los medios de comunicación, tanto nuevos como tradicionales, de forma creativa e ingeniosa en el proceso educativo instruccional
 - Considerar los materiales didácticos y las estrategias digitales y orientados a los medios
 - Ejercitar esquemas de acción para adquirir/pulir habilidades prácticas

Descripción de la actividad de evaluación

Dimensión de análisis de los medios

Actividades	Cómo se logra	Alcance
1. Selección de métodos y medios	Mediante la identificación de fuentes de información que sean necesarias y acorde con las necesidades individuales.	Ámbito institucional: clases, deberes; Ámbito informal: entretenimiento.
2. Organización de contenido didáctico	Mediante el uso de metodologías de aprendizaje activo basadas en el pensamiento crítico; Mediante el uso de recursos mediáticos como los recursos de material didáctico.	Ámbito institucional: clases, actividades de aplicación; Ámbito no-formal: círculos de medios, laboratorios.
3. Fomento del consumo sensato de medios de comunicación	Mediante el monitoreo y la evaluación de programas de medios de comunicación específicos a la edad; Mediante el uso positivo de programas con contenido educativo; Mediante el análisis de disfunciones identificadas entre el contenido y el mensaje de los medios de comunicación.	Ámbito institucional: clases, actividades de aplicación; Asociaciones institucionales entre las escuelas y las instituciones de los medios de comunicación.

Dimensión de acceso a los medios

Actividades	Cómo se logra	Alcance
1. Soporte / guiado en la búsqueda y selección de información	Mediante la tutoría con el fin de identificar las fuentes de medios de comunicación adecuadas en función de las necesidades personales (tiempo, volumen de información, grado de dificultad, etc.); Mediante el establecimiento de la información necesaria óptima, con equilibrio entre requisitos y cantidad; Mediante el acceso a varias fuentes para la documentación; Mediante la aplicación de medios de información y tecnología, de forma creativa y original para resolver la tarea.	Ámbito institucional; Ámbito laboral; Relación con los medios de comunicación; Clase de estudiantes; Entorno familiar.
2. Garantía de intercambio de información y acceso a varios medios de comunicación	Por medios técnicos y desarrollando los recursos materiales según las necesidades y requerimientos personales de formación (software educativo); Mediante la garantía de canales de comunicación óptimos.	Ámbitos formales y no-formales

3. Coordinación de los procesos de comunicación en los medios de comunicación	Garantizando una retroalimentación eficaz tras las actividades de selección de información de los medios de comunicación; Desarrollando eficaz y rápidamente síntesis, análisis sobre intercambios de información (mediante discusiones, debates, juegos de rol, etc.); Fomentando la identificación de la legitimidad de las fuentes de información y extrayendo información útil y adecuada.	Proceso educativo de formación
---	--	--------------------------------

Dimensión de evaluación de los medios

Actividades	Cómo se logra	Alcance
1. Monitoreando / evaluando el proceso educativo de formación	Mediante la evaluación de los métodos y criterios de evaluación con vistas a la integración de los medios de comunicación en el proceso educativo de instrucción; Mediante el control de las actividades curriculares y extracurriculares; Difundiendo ejemplos de buenas prácticas.	Proceso educativo de formación
2. Evaluación de las necesidades de formación	Mediante la identificación de las disfunciones y sus respectivas causas al utilizar las técnicas de información y comunicación, también de los contenidos mediáticos; Mediante la puesta en marcha acciones de corrección; Mediante el control del impacto de la formación; Correlacionando las necesidades de formación identificadas con los programas de formación.	Ámbito institucional; Ámbito no-formal: círculos de medios, laboratorios.
3. Evaluación de los modelos generales de evaluación de los medios de comunicación	Fomentando y desarrollando el espíritu crítico; Mediante el cumplimiento de proyectos comunes: escuela-familia-comunidad.	Proceso educativo de formación; Ámbito informal.

Dimensión de producción en los medios

Actividades	Cómo se logra	Alcance
1. Integración de las TIC y los medios de comunicación	Mediante el uso de los medios de comunicación en distintos dominios y áreas curriculares (digital o analógico); Mediante el fomento del consumo sensato de medios de comunicación, de acuerdo con las necesidades de	Proceso educativo de formación; Educación informal.

	información, entretenimiento, comunicación, etc.	
2. Ideación original	Mediante el uso y concepción de los materiales de los medios de comunicación como soporte docente y materiales didácticos; Mediante la identificación de mecanismos de elaboración de medios de comunicación, Identificando los mecanismos de elaboración de los medios, las modalidades de concepción de los medios.	Proceso educativo de formación; Ámbito no-formal: círculos de medios, laboratorios.
3. Fomentando el pensamiento crítico y el contenido creativo	Mediante la expresión de emociones y valores auténticos en la concepción y creación de materiales personales (página web, blog, revista, película, etc.); Mediante actividades de educación de espíritu crítico y uso positivo de materiales originales de medios de comunicación.	Ámbito no-formal: círculos de medios, laboratorios; Proceso educativo de formación; Educación informal.

Estrategias e instrumentos de evaluación

Ejercicios y proyectos grupales.

Criterios de evaluación

Proyecto individual: Análisis de 3 estudios de casos, a elegir, en función del modelo discutido en el seminario

- El proyecto se sube en formato PDF en el Aula G-Suite y se presentará en la fecha fijada por el/la profesor/a responsable del seminario
- El proyecto representa 5 puntos de la nota final
- Se presenta y argumenta: la selección del caso de estudio elegido, el análisis y el papel de las técnicas de comunicación, el análisis del impacto, la deconstrucción del mensaje y del contenido mediático, los medios e indicadores de verificación
- Toda la información mencionada en el proyecto procede de fuentes creíbles
- El proyecto se ajusta a las normas de redacción y gramática de la lengua rumana

Descripción del feedback

Evaluación formativa y sumativa (mezclada) 3-2-1

- 3 conceptos que se pueden mencionar y han resultado interesantes
- 2 ideas sobre las cuales les gustaría aprender más en el futuro
- 1 habilidad que deberán perfeccionar al finalizar la asignatura

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- Colaborativa – G Suite
- Slido, Mentimeter, Polleverywhere o cualquier herramienta para hacer encuestas en directo, preguntas y respuestas, cuestionarios y nubes de palabras, para involucrar a los estudiantes, captar sus opiniones y hacer que todos se sientan conectados

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Referencias científicas y buenas prácticas

Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press: Cambridge.

Edwards, L. (June, 2021). *What is Slido for Education? Best Tips and Tricks*. [Webpage].
<https://www.techlearning.com/how-to/what-is-slido-for-education-best-tips-and-tricks>

Gutu-Tudor, D. (2008). *New Media*. Tritonic: Bucharest.

Ibarra, K. A., Nowak, E. & Kuhn, R. (Eds.). (2015). *Public Service Media in Europe. A Comparative Approach*. Routledge: London and New York.

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press: New York and London.

Kellner, D. (2001). *Cultura media*. Institutul European: Iași.

Kerr, A., Kücklich, J. & Brereton, P. (2006). New media—new pleasures? *International Journal of Cultural Studies*, 9(1), 63-82. <https://doi.org/10.1177/1367877906061165>

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. (2007). *New Media: A Critical Introduction*. Routledge: London.

Muthmainnah, N. (2019). An Effort to Improve Students' Activeness at Structure Class Using Slido App. *Journal of English Educators Society*, 4(1).
https://www.researchgate.net/publication/333138620_An_Effort_to_Improve_Students'_Activeness_at_Structure_Class_Using_Slido_App

Rotaru, I. (2014), *Virtual communication*. Peter Lang: Frankfurt am Main.

Russo, A. & Watkins, J. (2005). Digital cultural communication: Enabling new media and co-creation in Asia. *International Journal of Education and Development using ICT*, 1(4), 4-17. <https://www.learntechlib.org/p/42315/>

Strategia Națională privind Agenda Digitală pentru România. (2020).
https://www.ancom.ro/uploads/links_files/Strategia_nationala_privind_Agenda_Digitala_pentru_Romania_2020.pdf

Tőkés, G. & Velicu, A. (2015). Poveștile De Dincolo De Statistici: Despre Competențele Digitale Ale Copiilor Și Adolescenților Din România. *Revista Romana de Sociologie*, 26(5-6), 431-458.

https://www.academia.edu/25945886/POVEȘTILE_DE_DINCOLO_DE_STATISTICI_DESPRE_COMPETENȚELE_DIGITALE_ALE_COPIILOR ȘI_ADOLESCENȚILOR_DIN_ROMÂNIA

Turkle, S. (2008). *Always-on/Always-on-you: The Tethered Self* în *Handbook of Mobile Communication Studies*. MIT Press: Cambridge.

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S. & Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN.
[doi:10.2791/11517](https://doi.org/10.2791/11517)

Actividad 8

Microteaching en las prácticas

Actividad 8. Microteaching en las prácticas

Palabras clave

Feedback entre iguales 360, prácticum, gestión de mentoría, microteaching

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Recordar, Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

La relación profesor-tutor-alumno-mentor escolar es difícil de gestionar, dado que, en el ámbito universitario, un/a coordinador/a tiene que gestionar grandes grupos de estudiantes distribuidos en numerosas escuelas e instituciones preescolares. Aunque diferentes universidades e instituciones de enseñanza superior han aplicado evaluaciones de 360º con distintos niveles de éxito, algunos/as docentes rechazan la idea basándose en la premisa de que las evaluaciones cambian la estructura de poder, poniendo su sustento en manos de sus alumnos. Por el contrario, otros/as aceptan la evaluación como una valiosa herramienta para el desarrollo personal y para ayudar a crear entornos educativos que favorezcan el aprendizaje. La retroalimentación entre pares también contribuye a la práctica del aprendizaje y necesita una transformación digital para ser más eficaz y relevante, como parte de la retroalimentación más amplia de 360º, que se realiza principalmente mientras se analiza una lección.

Sin embargo, las soluciones digitales facilitarían la relación entre los tres actores implicados en las áreas relacionadas con la orientación, la retroalimentación, la evaluación, el control y el seguimiento, tanto en el diseño como en la ejecución de una lección.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Competencias prácticas en el análisis de las actividades llevadas a cabo por el/la mentor/a escolar, el/la compañero/a o el/la tutor/a de la facultad
- Reflexión y capacidad de dar, recibir e integrar un feedback adecuado y real
- Habilidades de comunicación y colaboración

Descripción de la actividad de evaluación

Antes de la actividad, el/la tutor/a de la facultad pide al estudiantado guiado por el/la mismo/a tutor/a del centro que realicen juntos/as una actividad didáctica. El proyecto de la actividad será verificado tanto por el/la tutor/a de la facultad como por el/la tutor/a de prácticas.

La actividad se desarrollará online, por lo que debe combinar diferentes estrategias didácticas. También debe ser interactiva y tener partes sincrónicas y asincrónicas. En el caso de las partes asíncronas, el contenido debe realizarse de forma que los estudiantes puedan acceder a él incluso después de la finalización de la actividad. Por lo tanto, se pide que se realicen algunos materiales previamente grabados que se diseñarán como secuencias de la lección.

Durante la actividad, los/las compañeros/as colaboran y desempeñan el papel de alumnado. También reflexionan sobre cada parte de la lección para poder dar un feedback al final. La actividad simulada para un grupo dura 30 minutos. Seguidamente, se dedican 15 minutos a la retroalimentación y la evaluación. En esta secuencia se utiliza la evaluación compartida: en primer lugar, una autoevaluación, en la que el/la estudiante evalúa su producción o resultados de aprendizaje planificados y alcanzados; en el segundo paso, una evaluación entre pares, en la que el alumnado evalúa la producción de sus iguales desde dos perspectivas (como estudiantes y como amigos/as críticos/as); y en tercer lugar, será una coevaluación, en la que el/la mentor/a de la escuela, el/la tutor/a de la facultad y los/las estudiantes evalúan conjuntamente la producción o los resultados de aprendizaje.

Estrategias e instrumentos de evaluación

Durante la actividad, tanto el/la tutor/a de la universidad como el/la mentor/a del centro tienen una escala de evaluación de la lección, y marcan el nivel de realización de cada tipo de actividad, la forma de interacción con los alumnos, la claridad y coherencia de la actividad, el nivel de consecución de los objetivos propuestos. Los compañeros y las compañeras también tienen la oportunidad de evaluar cada actividad según una misma escala después de dar un breve feedback oral y escrito, utilizando Mentimeter o Socrative.

Criterios de evaluación

Se consideran los siguientes criterios:

La preparación de la actividad:

- la pertinencia del tema para alcanzar las competencias propuestas
- la formulación de los objetivos operativos
- la selección óptima de las estrategias
- la calidad del material didáctico

La realización de la actividad:

- la calidad del discurso
- encuadramiento del tiempo
- la consecución de los objetivos propuestos
- otros aspectos relacionados con el nivel de implicación del alumnado o el atractivo de las actividades propuestas

El/la mentor/a del centro, el/la tutor/a de la universidad y los/las iguales dan su opinión por escrito de forma digital.

Descripción del feedback

El feedback entre iguales 360 es un método revolucionario para ofrecer feedback consistente, apoyo y oportunidades de aprendizaje. Se trata de una mejora holística de los enfoques convencionales de aprendizaje y de los análisis de rendimiento anuales de las organizaciones.

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- *herramienta de screencasting*: Loom – para crear lecciones en línea con la posibilidad de registrarse previamente
- *eportofolios*: Weebly, Google Site, Adobe Spark – un constructor de sitios web para mantener todos los materiales y lecciones que se están creando
- *crear e impartir el microteaching* – 7tap.com
- *panel virtual*: Padlet, Miro, Jamboard – para crear colecciones de materiales útiles y ejemplos de buenas prácticas en el campo de interés
- *feedback digital*: Mentimeter, Slido, Socrative, Vocaroo, Mote – para proporcionar feedback
- *herramienta para análisis de datos*: QuestionPro, SurveyMonkey, TypeForm
- *conferencia en línea*: Zoom, Google Meet, Teams
- *LMS*: G-Suite, Moodle, Teams

Como alternativa, se puede usar PeerGrade (<https://www.peergrade.io/>), una plataforma en línea diseñada especialmente para facilitar las sesiones de feedback entre iguales con el estudiantado.

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. **Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.**

Referencias científicas y buenas prácticas

- Engagedly. (16 de octubre de 2020). *Know The Benefits Of 360 Degree Feedback For Educators*. Engagedly. <https://engagedly.com/benefits-of-360-degree-feedback-for-educators/>
- Grapevine Evaluations. (s.f.). *360 Degree Feedback Tools In Education Benefit Teachers, Schools and Students*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-degree-feedback-tools-in-education>
- Grapevine Evaluations. (s.f.). *360 Feedback Assessment Tools*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-feedback>
- Hamodi, C., López-Pastor, V. M. & López-Pastor, A. T. (2017). If I experience formative assessment whilst studying at university, will I put it into practice later as a teacher? Formative and shared assessment in Initial Teacher Education (ITE). *European Journal of Teacher Education*, 40(2), 171-190. <https://doi.org/10.1080/02619768.2017.1281909>
- Harps, D. W. (2018). The effectiveness of 360-degree feedback in public schools. *Theses and Dissertations*. 969. <https://digitalcommons.pepperdine.edu/etd/969>
- Lee, L. (10 de junio de 2019). *Can 360-Degree Feedback Empower Students and Teachers?* Edutopia. [Webpage] <https://www.edutopia.org/article/can-360-degree-feedback-empower-students-and-teachers>
- Qualtrics (s.d). *How 360 feedback can improve the student experience*. [Webpage] <https://www.qualtrics.com/uk/experience-management/customer/360-feedback-for-students/>
- University of Twente (2021, December 14). *Co-created 360 degree peer feedback process for improved student learning*. [Webpage]. <https://www.4tu.nl/cee/innovation/project/3948/co-created-360-degree-peer-feedback-process-for-improved-student-learning>

Actividad 9

**Ciudadanía digital como competencia
interdisciplinar**

Actividad 9. Ciudadanía digital como competencia interdisciplinar

Palabras clave

Ciudadano y ciudadanía digital, derechos, responsabilidades, comunidades

Nivel de competencia digital

Principiante

Nivel de habilidades cognitivas

Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

La ciudadanía digital es un tema esencial en el mundo moderno. En la actualidad, se tiende a una sociedad en la que cada vez hay más personas conectadas y, por tanto, es vital ser consciente de las propias responsabilidades y seamos capaces de navegar por las propias vidas digitales. En cuanto a la definición de ciudadanía digital, existen diferentes enfoques que podrían resumirse en la capacidad de utilizar la tecnología y los medios digitales de forma segura, responsable y eficaz.

La ciudadanía digital pretende enseñar a todo el mundo (no sólo a los niños y las niñas) lo que los usuarios de la tecnología deben entender para utilizar las tecnologías digitales de forma eficaz y adecuada. El reto para los/las educadores/as es ir más allá de pensar en las tecnologías de la información como una herramienta, o en "plataformas educativas basadas en las tecnologías de la información". En su lugar, tienen que pensar en cómo fomentar la capacidad y la confianza de los alumnos para sobresalir tanto en línea como fuera de ella en un mundo en el que los medios digitales son omnipresentes.

Sin embargo, los/las docentes, las familias y las comunidades locales suelen pasar por alto la ciudadanía digital. Esto es así a pesar de que es fundamental para la capacidad de una persona de utilizar la tecnología y vivir en el mundo digital, una necesidad que surge desde una edad muy temprana y continúa durante toda la vida. Un/a niño/a debería empezar a aprender ciudadanía digital lo antes posible, idealmente cuando se empieza a utilizar activamente los juegos, las redes sociales o cualquier dispositivo digital.

En última instancia, los responsables de la política educativa nacional deben comprender la importancia de la ciudadanía digital como base de una sociedad digital. Los responsables de la

educación nacional deberían dar prioridad a la implantación de programas de ciudadanía digital como parte de un marco y un plan de estudios generales sobre la sociedad digital.

Además, los individuos deberían iniciar la educación en ciudadanía digital en su propia esfera de influencia: las familias en sus hogares, los/las docentes en sus clases y los/las líderes en sus comunidades.

No es necesario esperar. De hecho, no hay tiempo para esperar. Las niñas y los niños ya están inmersos en el mundo digital y están influyendo en cómo será ese mundo el día de mañana.

Además, la ciudadanía digital es un concepto en evolución. Este impulso continuo se subraya en todo el mundo, a través de diferentes continentes, diferentes niveles de educación (y más allá de ellos) y a través de diferentes organizaciones (internacionales), instituciones y/o proveedores de educación y partes interesadas, como podemos ver en la literatura científica, los informes y/o las iniciativas (locales, nacionales e internacionales) (Iniciativa para una Vida Mejor de la OCDE, los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU (ODS), la Coalición para la Inteligencia Digital (CDI), etc.).

Por lo tanto, en línea con la necesidad de desarrollar las habilidades digitales a un nivel más avanzado, como se señala en estos documentos de política estratégica, la actividad propuesta aborda el objetivo de capacitar al futuro profesor con una competencia digital a un nivel más avanzado, trans-curricular, por lo que puede guiar no sólo a los/las estudiantes, sino también a las familias y a otras partes interesadas para navegar en el mundo digital y la sociedad.

Además, el profesor necesita para esta llamada meta-competencia, como cultura general ampliada y de su cultura de especialización, ya que todo el profesorado que se prepara para enseñar ciencias sociales, educación para la ciudadanía democrática, educación social, etc. (ver todas las asignaturas del área curricular Hombre y sociedad, según lo previsto en el plan de estudios para la escuela primaria y secundaria) necesitan dominar la Alfabetización en Información y Datos y Comunicación y Colaboración, según lo previsto en el Marco DigiComp para profesores (UE, 2017).

Además, el objetivo de esta actividad es introducir a los/las futuros/as profesores/as en todo el concepto de la ciudadanía digital, que, a través de diferentes niveles crecientes de conocimiento, podría utilizarse para diferentes edades y niveles educativos, empezando incluso desde el jardín de infancia. Las actividades propuestas están diseñadas para el alumnado de primaria, pero también para ser utilizadas en actividades de deberes que podrían realizarse junto con sus familiares.

Al proponer estas actividades, se contemplan los siguientes elementos de las actividades digitales Acceso: plena participación electrónica en la sociedad; Comunicación: intercambio electrónico de información; Alfabetización: proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la tecnología y el uso de la misma; Derechos y responsabilidades digitales: que podrían extenderse a todos en un mundo offline y también digital.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Conciencia
- Pensamiento analítico y crítico
- Habilidades tecnológicas y digitales
- Adaptabilidad
- Resiliencia

Descripción de la actividad de evaluación

Subactividad 1 – Comprensión de los principios clave de la ciudadanía

Aunque la definición de "ciudadanía" está evolucionando, especialmente teniendo en cuenta el número de comunidades online y offline a las que pertenecemos hoy en día, los principios centrales de la "buena ciudadanía" son imperecederos. El aprendizaje de estos principios proporciona a los alumnos un marco para la ciudadanía digital. Esto resulta útil cuando descubren que, si bien la mayoría de las comunidades offline tienen reglas y normas que han evolucionado con el tiempo, no siempre ocurre lo mismo con las comunidades online, que son más nuevas. Así, estos principios pueden ayudar a guiar a los/las jóvenes hacia la comprensión de lo que significa ser un buen ciudadano, en línea y fuera de ella.

En primer lugar, el alumnado, junto a sus familias, buscarán en Internet la palabra "ciudadanía". Dependiendo de su estrategia de búsqueda, podrían encontrar algunas respuestas como las que se muestran a continuación:

 <p>thesaurus.com/browse/citizenship</p> <p>THE SAURUS.COM MEANINGS GAMES LEARN WRITING WORD OF THE DAY</p> <p>DEFINITIONS citizenship</p> <p>Top Definitions Quiz Related Content Examples British</p> <p>citizenship [sɪt-uh-zuh-n-ship, -suh-n-] SHOW IPA ☆</p> <p>See synonyms for citizenship on Thesaurus.com Middle School Level</p> <p>noun</p> <ol style="list-style-type: none"> the state of being vested with the rights, privileges, and duties of a citizen. the character of an individual viewed as a member of society; behavior in terms of the duties, obligations, and functions of a citizen: an award for good citizenship. 	<p>What is the simple definition of citizenship?</p> <p>A citizen is a participatory member of a political community. Citizenship is gained by meeting the legal requirements of a national, state, or local government. A nation grants certain rights and privileges to its citizens. In return, citizens are expected to obey the country's laws and defend it against its enemies.</p>
 <p>merriam-webster.com/dictionary/citizenship</p> <p>GAMES & QUIZZES THE SAURUS WORD OF THE DAY FEAT</p> <p>Merriam-Webster SINCE 1828</p> <p>citizenship</p> <p>Dictionary Thesaurus</p> <p>citizenship noun</p> <p>Save Word</p> <p>cit-i-zen-ship \ 'sɪ-tə-zən-ship also -sən- \</p> <p>Definition of citizenship</p> <ol style="list-style-type: none"> the status of being a citizen // He was granted U.S. citizenship. <ol style="list-style-type: none"> membership in a community (such as a college) the quality of an individual's response to membership in a community // The students are learning the value of good citizenship. 	 <p>define citizenship</p> <p>Toate Imagini Știri Videoclipuri Hărți Mai multe Instrumente</p> <p>Aproximativ 1.040.000.000 rezultate (0,55 secunde)</p> <p>Definiții de la Oxford Languages Aflați mai multe</p> <p>citizenship</p> <p>/ˈsɪtɪzən.tʃɪp/</p> <p>noun</p> <p>the position or status of being a citizen of a particular country. "the refugees could be granted dual citizenship"</p>



Fuente: capturas propias

En segundo lugar, encontrarán términos algo difíciles de entender como, por ejemplo: ciudadano, nacionalidad, nación, estado, pertenencia, comunidad, estatus, refugiado, responsabilidad, deberes, obligaciones, requisitos legales, derechos, privilegios, etc. Por este motivo, discutirán con sus familiares su significado así como su importancia.

Consejos para las familias:

1. Preguntar: ¿Recuerdas si alguna vez has viajado a algún sitio en coche? (¡Por supuesto que lo saben y lo han hecho!). ¿Qué ocurre cuando llegamos a una señal de stop o a un semáforo en rojo? ¿Paramos, reducimos la velocidad, seguimos adelante? ¿Cómo sabe el conductor lo que tiene que hacer? ¿Qué le da a cualquier conductor la autoridad para conducir?
2. Preguntar: Si hay una cola de compradores esperando para pagar en una tienda de comestibles, ¿te pones al frente de la cola? ¿Por qué? o ¿por qué no?

Subactividad 2 – Pertinencia a una comunidad

En tercer lugar, decir a las familias que hablen con el alumnado sobre el hecho de que todos y todas pertenecemos, o somos ciudadanos/as de, distintos grupos y comunidades. Mencionar que “ciudadano” se refiere al miembro de una comunidad, mientras que “comunidad” se refiere a un grupo de personas que comparten un espacio o características en común.

Consejos para las familias:

1. La comunidad más pequeña a la que pertenecen los/las niños/as es su familia inmediata. Se les puede pedir que piensen en otras comunidades de las que son parte, como su familia extensa, su clase, su escuela, su equipo de deporte, su vecindario, su iglesia, su ciudad, su estado, etc.
2. Hacer una lista de las 3 comunidades más importantes a las que pertenecen.

Subactividad 3 – El significado de un/a buen/a ciudadano/a

Explicar qué ser un/a buen/a ciudadano/a se rige por 5 principios básicos:

1. La honestidad implica veracidad y justicia. Un/a buen/a ciudadano/a debe ser honesto/a con los/las demás y consigo mismo/a.
2. La compasión es la emoción de preocuparse por las personas y por otros/as. La compasión proporciona al/la ciudadano/a un vínculo emocional con su mundo.
3. El respeto es una muestra de consideración hacia los/las demás. A veces el respeto se dirige incluso a cosas o ideas inanimadas. Un/a buen/a ciudadano/a debe respetar las leyes.
4. La responsabilidad consiste en responder y rendir cuentas. Por ejemplo, una de las principales responsabilidades de un/a estudiante es aprender. Deben educarse para poder alcanzar todo su potencial.
5. El valor es hacer lo correcto incluso cuando es impopular, difícil o peligroso. Muchas personas a lo largo de la historia -como Martin Luther King Jr. o Mahatma Gandhi- han demostrado un gran valor.

Consejos para las familias:

Reflexionar sobre los principios básicos anteriormente mencionados, en relación con su equipo de deportes, por ejemplo.

1. Honestidad: Se requiere honestidad para decir cómo jugar mejor.
2. Compasión: Es importante tener compasión por los/las compañeros/as del equipo rival si pierden.
3. Respeto: Dar la mano al equipo rival después del partido es una muestra de respeto.
4. Responsabilidad: Hay que ser responsable para llegar a tiempo a los partidos y hacerlo bien.
5. Coraje: Se necesita mucho coraje para llegar e intentar chutar la pelota.

Subactividad 4 – Cómo ser un/a buen/a ciudadano/a en línea

Ahora que el alumnado comprende los principios rectores de la "buena ciudadanía" offline, es el momento de ayudarles a aplicar estos principios a las comunidades en línea a las que puedan pertenecer o pertenezcan en el futuro. Muchas comunidades online carecen de directrices o tienen normas poco claras (o están enterradas en sus "Condiciones de uso"), por eso es importante ayudar al estudiantado a entender cómo ser buenos/as ciudadanos/as incluso en estos espacios digitales.

Se les puede pedir que enumeren algunas de las comunidades en línea a las que ellos/as, u otras personas que conocen, pertenecen actualmente (por ejemplo, juegos multijugador, clases en línea, chats de grupo, Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram, Pinterest, o incluso Google Classroom). Seguidamente, se explica que están a punto de explorar cómo los mismos principios que nos guían fuera de línea nos ayudan también cuando estamos en línea.

Cabe explicar que una comunidad online es cualquier espacio digital en el que sus miembros interactúan y se comunican entre sí. El alumnado debe pensar en una comunidad online a la que puedan pertenecer ahora o en el futuro (por ejemplo, TikTok, Fortnite, YouTube, Google Classroom, Instagram, Snapchat). No importa si realmente pertenecen a estas comunidades online o no.

A los/las niños/as se les proporciona un papel grande y se les pide que dibujen cinco cuadros. Dentro de cada uno, tienen que escribir y explicar brevemente uno de los principios de ciudadanía anteriormente mencionados, teniendo en cuenta que pueden asociar una comunidad en línea una sola vez. Así, analizan y reflexionan para asociar adecuadamente los principios en las comunidades, evitando repeticiones.

Así, en un período de tiempo limitado (por ejemplo, 10 minutos), se les retará a pensar en cómo podrían exhibir el principio dentro de esa comunidad en línea, así:



Fuente: cyberwise.org

A continuación, deben pensar también en una posible consecuencia de NO demostrar ese principio dentro de cada comunidad online. Por ejemplo, una posible consecuencia de no mostrar compasión en YouTube podría ser que quien recibe los comentarios negativos se sintiera herido/a o deprimido/a. Un comentario amable podría, en cambio, tener un gran significado e impacto positivo. El alumnado debe saber y tener en cuenta que se puede hablar con sinceridad sin ser hiriente. Además, publicar un comentario positivo a veces anima a otros/as a publicar también comentarios positivos, al igual que los comentarios negativos u ofensivos suelen fomentar lo mismo. Mostrar compasión en todas las comunidades a menudo inspira a otros a mostrar compasión también.

Al hablar de que la participación en cualquier comunidad es una gran responsabilidad y de que sus acciones repercuten en otros miembros de la comunidad, reflexionarán sobre la siguiente imagen, asociando cada comunidad a un principio de ciudadanía digital.

Being a Good Digital Citizen

Use these questions as a gauge before posting anything online:



Fuente: aeducation.com

Subactividad 5 – Cómo ser un/a buen/a ciudadano/a y activo/a en línea

En lugar de limitar las lecciones de ciudadanía digital a mensajes del tipo "regla de oro", hay muchas maneras de guiar al estudiantado y darles práctica en la interacción reflexiva en las discusiones en línea, según Mattson (2017). La autora ofrece estos consejos para ayudar tanto al alumnado como a sus familias a participar en una comunicación eficaz en línea:

1. Intercambiar ideas con uno/a o más usuarios/as. Percibir las conversaciones en línea como una oportunidad para aprender cosas nuevas; leer, hacer preguntas y escuchar a los/las demás tanto, o más, de lo que uno/a habla.
2. Etiquetar y mencionar a miembros de la comunidad. Referenciar a una persona en particular, una línea de pensamiento o una parte del texto original. Mantenerse dentro del tema.
3. Respetar las normas de interacción acordadas por la comunidad digital. Si no se conocen las normas, fijarse en cómo se comportan los/las demás, pedir orientación, etc.

Para ilustrar algunas de las prácticas anteriormente mencionadas, los/las educadores/as pueden dar al alumnado y a las familias algunas frases construidas para ayudarles a estructurar respuestas respetuosas en situaciones de debate o desacuerdo (ISTE U Course, Digital Citizenship in Action).

1. *Escenario: Un/a ciudadano/a digital quiere presentar una nueva idea que se basa en evidencias, pero puede parecer controvertida.*
 - Frase construida: Según _____, deberíamos pensar sobre _____ de este modo: _____.
 2. *Escenario: Una ciudadano/a digital lee un punto de vista con el cual está de acuerdo.*
 - Frase construida: Gracias, _____, por presentar tu punto de vista. Estoy de acuerdo porque _____.
 3. *Escenario: Un/a ciudadano/a digital quiere expresar respetuosamente una idea o punto de vista que es contraria a de quien ha publicado en primer lugar.*
 - Frase construida: Agradezco la experiencia que _____ ha compartido, pero por mi experiencia, _____.
 4. *Escenario: Un/a ciudadano/a digital no entiende el punto de vista de otro/a de la comunidad y quiere más información o una explicación.*
 - Frase construida: Veo que mis conocimientos sobre _____ son limitados, ¿podrías profundizar en tu idea un poco más?
 5. *Escenario: Un/a ciudadano/a digital quiere reconocer su aprendizaje como resultado de las interacciones con su comunidad.*
 - Frase construida: Antes pensaba que _____, pero ahora entiendo que _____.
- Fuente: ISTE U Course, Digital Citizenship in Action

Resumen de la actividad (las 5 subactividades)

- La actividad se desarrolla en pequeños grupos (familia), en gran grupo (clases) con tareas individuales (por ejemplo, debates), o en grupos más grandes (comunidades en línea).
- Duración: 3-4 semanas
- Metodología: Colaboración en línea, lluvia de ideas, debate y reflexión
- Riesgos y oportunidades:
 1. Uno de los principales riesgos está asociado a la implicación de las familias en la realización de la tarea inicial, debido a diversas razones: falta de conectividad, falta de tiempo, falta de habilidades digitales, etc.
 2. Al investigar sobre la ciudadanía junto a sus familias descubrirán que hay personas no conectadas, excluidas de la sociedad digital.

Estrategias e instrumentos de evaluación

- Preguntas orales y escritas
- Escenarios
- Involucrar al estudiantado de forma activa en su aprendizaje
- Reflexión y comprensión
- Resumen
- Señales
- Observación
- Discusiones en el aula
- Mapa conceptual (organizadores gráficos)

Criterios de evaluación

Los principales criterios de evaluación se relacionan con las competencias a desarrollar.

- Diseño del espacio considerando las características del alumnado y su diversidad.
- Demostrar la capacidad de innovar y pensar más allá usando los recursos disponibles.
- Integrar las tecnologías digitales en el espacio para facilitar la autonomía, la cooperación, etc.

Descripción del feedback

El feedback en estas subactividades normalmente se da como combinación de varios tipos. Todos los agentes están involucrados, pero en especial destaca el rol del profesorado y de las familias. La retroalimentación recibida sobre el desempeño del estudiantado y las familias en el momento (cuando están haciendo algo bueno o malo, reflexionando también ellos/as mismos/as a través de la actividad) y después, en los informes y discusiones. El feedback recibido es oral, escrito y mixto.

Se utiliza la técnica 3:2:1:

- 3 hechos importantes
- 2 ideas interesantes
- 1 conocimiento propio como aprendiz

Tipología de herramientas utilizada y ejemplos de software

- [Typeform](#)
- [Coggle](#)
- [Lino](#)
- [Remind](#)
- [AnswerGarden](#)
- [Wooclap](#)
- [Miro](#)
- [The Queue](#)
- [Brainio](#)
- Google Classroom
- Google Meet y/o Zoom
- [Kialo/](#) [Argunet Editor/](#) [Rationale/](#) [Argdown](#)

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Como se ha expuesto en el apartado anterior, la ciudadanía digital es un concepto en evolución. Por lo tanto, una de las principales transformaciones digitales sería un desarrollo profesional continuo de los profesores, pero también en lo que respecta al diseño de la actividad principal y las subactividades en términos de responder mejor al nuevo desarrollo de los principios de la ciudadanía digital, también en términos de interacción con los padres, recoger la retroalimentación adecuada en correlación también con las herramientas utilizadas, etc. También hay un riesgo asociado al uso de herramientas nuevas y existentes que son más o menos conocidas por los profesores y los padres.

Referencias científicas y buenas prácticas

Be Internet Awesome. (s.f.). *Digital Safety Resources. Tools for the classroom*. Be Internet Awesome. https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/educators

Common Sense Education. (s.f.). *Everything You Need to Teach Digital Citizenship*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>

Common Sense. (s.f.). *Common Sense Media*. Common Sense. <https://www.commonsense.org>

-
- Discovery Education. (s.f.). *Discovery Education*. Discovery Education. <https://www.discoveryeducation.com>
- eSafety. (s.f.). The eSafety Guide. eSafety. <https://www.esafety.gov.au/key-issues/esafety-guide>
- iKeepSafe. (s.f.). *Google Digital Literacy & Citizenship Curriculum*. iKeepSafe. <https://ikeepsafe.org/google-digital-literacy-citizenship-curriculum/>
- ISTE. (s.f.). *Digital Citizenship in Action*. ISTE. <https://www.iste.org/professional-development/iste-u/digital-citizenship>
- Mattson, K. (2017). *Digital citizenship in action: empowering students to engage in online communities*. International Society for Technology in Education: Portland, OR.
- Microsoft. (s.f.). *Microsoft Learn. Educator Center*. Microsoft. <https://docs.microsoft.com/en-us/learn/educator-center/?source=mec>
- Mojang AB. TM Microsoft Corporation. (2021). *Minecraft Digital Citizenship Kit*. Minecraft Education Edition. <https://education.minecraft.net/en-us/resources/digital-citizenship-subject-kit>
- Punie, Y., editor(s), Redecker, C., *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466. <https://policycommons.net/artifacts/2163302/european-framework-for-the-digital-competence-of-educators/2918998/>
- TeachingInCtrl. (s.f.). *Teaching Digital Citizenship*. TeachingInCtrl. <https://teachinctrl.org>

Actividad 10

El uso de la literatura científica para redactar un informe de investigación

Actividad 10. El uso de la literatura científica para redactar un informe de investigación

Palabras clave

Investigación en línea, alfabetización informacional, feedback en audio, autoevaluación, evaluación entre iguales

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

El alumnado universitario tiene que escribir una variedad de informes con el objetivo de ser evaluado. Un informe de investigación es uno de estos tipos, frecuentemente utilizado en estudios relacionados con la ciencia y la ingeniería, así como la psicología y las ciencias de la educación. El objetivo es elaborar un listado de referencias necesarias para una revisión de la literatura a la hora de escribir sobre un tema de investigación. Para lograr el desarrollo de esta tarea, el estudiantado normalmente acude a la biblioteca de la universidad para acceder a las fuentes de información (libros, revistas, periódicos, películas y vídeos, bases de datos, etc.). El alumnado acude a la biblioteca por múltiples motivos: estudiar de forma individual y concertada, aprender en grupo, colaborar, socializar, etc.

No obstante, con la presencia de internet y las tecnologías web, las bibliotecas digitales y las bases de datos en línea se están convirtiendo en el mecanismo más frecuente de las universidades para expandir los materiales y hacerlos accesibles al alumnado, así como para ayudarlos a refinar sus habilidades de investigación. Asimismo, en la actualidad, el estudiantado no concibe el mundo sin internet. De este modo, esta “generación del portátil, cuya idea de investigación es una rápida búsqueda en Google” (Sharp, 2005), necesita ser animada a explorar las bibliotecas digitales de sus escuelas y universidades. Además, la pandemia de COVID-19, que ha causado el cierre de los campus durante largos periodos de tiempo, ha forzado al estudiantado a seguir aprendiendo desde casa. Por este motivo, han tenido que utilizar otras

infraestructuras para la investigación, como es el caso de repositorios o bases de datos en línea proporcionados por las universidades.

Consecuentemente, la transformación digital puede tener múltiples beneficios por lo que respecta a:

- ayudar al alumnado a hacer un mejor uso de la información de las bibliotecas
- facilitar la interacción del estudiantado con el trabajo de sus iguales y otros colegas a través de los servicios de la biblioteca digital
- reducir la carga de trabajo del profesorado a la hora de evaluar el trabajo del alumnado

Para más detalles, consultar: <https://tomorrowprofessor.sites.stanford.edu/posting/673>

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Desarrollo de una estrategia de búsqueda y de habilidades sólidas de investigación en línea (utilizando palabras clave, operadores booleanos, bases de datos y tesauros en línea, etc.)
- Localización de literatura científica adecuada
- Síntesis, pensamiento crítico y evaluación (enseñar al estudiantado cómo evaluar críticamente la información que se encuentran a la hora de hacer investigación en línea)
- Lectura crítica (para garantizar la escritura crítica)
- Escritura crítica de referencias utilizando la normativa actualizada de APA
- Habilidades de comunicación, investigación, organización y aprendizaje como competencias clave desarrolladas mediante la actividad de investigación científica

Descripción de la actividad de evaluación

A través de esta tarea, el alumnado se familiariza con el proceso de acceder al sistema de la biblioteca en línea de la universidad. Concretamente, el objetivo de esta tarea es que el alumnado lleve a cabo una revisión de la literatura utilizando una base de datos informatizada especializada que contenga referencias de artículos y libros relacionados con las ciencias de la educación.

El/la docente organiza al estudiantado por parejas y asigna un tema a cada pareja de trabajo de modo que no se repita ningún tópico. Seguidamente, se les pide que completen la tarea de forma individual y al final hagan la discusión con su respectiva pareja.

Cabe poner énfasis en que se trata de un ejercicio individual que ayudará al alumnado a llevar a cabo una búsqueda documental sobre un tema de investigación mediante el uso de bases de datos en línea (ERIC, PsychINFO, EBSCO y Proquest) y herramientas de búsqueda académicas (Google Scholar, Microsoft Academic Research y Semantic Scholar). Los artículos que se encuentran durante la búsqueda se utilizarán posteriormente para escribir un informe de investigación.

El estudiantado debe limitar su búsqueda a artículos y libros publicados en los últimos 10 años. Los resultados finales de la búsqueda deben ser reducidos a no más de 30 artículos, capítulos de libros o libros. El alumnado debe leer los resúmenes, en el caso de los artículos, y las descripciones, en el caso de los libros, así como buscar las palabras clave, los descriptores de las bases de datos y los términos de los tesauros, y utilizar esta información para reflexionar sobre la utilidad del contenido para su temática.

Al final del proceso, el alumnado debe listar todas las referencias en un documento, siguiendo la normativa APA vigente y en orden alfabético, y finalmente adjuntarlo en la tarea del LMS.

Para esta tarea, se estima el uso de máximo de 2 seminarios. Cada seminario dura 90 minutos.

Notas:

- a) Es importante que el profesorado se asegure que el estudiantado conoce los aspectos básicos de cómo utilizar estas bases de datos y estas herramientas de búsqueda.
- b) La tarea se puede llevar a un nivel superior. Por ejemplo, se le puede pedir al alumnado que incluya referencias del campo de la literatura gris, especialmente vídeos de YouTube, charlas TED, informes de diversas organizaciones como la UNESCO, la OCDE, etc. También se les puede pedir que identifiquen una o más figuras de un artículo seleccionado que contengan datos significativos para un proyecto, o escribir un resumen de 1 o 2 párrafos de un conjunto de artículos seleccionados.

Se pueden consultar pautas adicionales para referenciar en el siguiente enlace: <https://apastyle.apa.org/>.

Estrategias e instrumentos de evaluación

El profesorado puede utilizar un conjunto de preguntas (como una checklist digital o un cuestionario) y pedir al estudiantado que reflexione sobre su tarea (y discutirlo con el/la docente o sus iguales):

- ¿Qué criterios / limitaciones puedes poner en la base de datos para buscar un tema?
- ¿Qué puedes hacer para encontrar artículos cuyo contenido esté completamente disponible (“full text”) en línea?
- ¿Cómo has reducido la búsqueda para obtener 30 resultados (artículos, libros o capítulos) o menos para tu tema? ¿Qué te ha resultado más útil para limitar tus resultados?
- Si has encontrado algún problema durante tu proceso de búsqueda documental, indica con detalle qué ha sucedido.

El alumnado hace una evaluación entre iguales utilizando la rúbrica de evaluación que se adjunta a continuación. De este modo, el estudiantado tiene la oportunidad de revisar su trabajo antes de entregarlo para la evaluación del/la docente. La evaluación de los iguales y del/la profesor/a tienen como objetivo proporcionar feedback para que el/la alumno/a proceda con la búsqueda de literatura para el ensayo del semestre.

Finalmente, cada pareja de trabajo comparte su opinión con el resto de la clase.

Criterios de evaluación

Rúbrica de evaluación para la evaluación entre iguales

Pregunta	Marca la respuesta y explica ESTUDIANTE 1	Marca la respuesta y explica ESTUDIANTE 2
¿Se refleja el tema de investigación en los términos de búsqueda?	No / un poco / en cierta medida / sin duda No – a little – somewhat – definitely <i>¿Sugerencias de mejora?</i>	No / un poco / en cierta medida / sin duda <i>¿Sugerencias de mejora?</i>
¿El proceso de búsqueda cubre el tema investigado? (¿Cuántas bases de datos y herramientas de búsqueda se han utilizado? ¿Se han utilizado operadores booleanos u otros operadores de búsqueda?)	No / un poco / en cierta medida / sin duda <i>¿Sugerencias de mejora?</i>	No / un poco / en cierta medida / sin duda <i>¿Sugerencias de mejora?</i>
¿Todas las referencias se citan correctamente siguiendo la normativa vigente de APA?	Sí / no	Sí / no
¿La redacción de las referencias es eficaz? (correcta, en orden alfabético, utilizando sangría, etc.)	No / un poco / en cierta medida / sin duda <i>¿Sugerencias de mejora?</i>	No / un poco / en cierta medida / sin duda <i>¿Sugerencias de mejora?</i>

Esquema de evaluación para evaluación formativa/sumativa

- **A** – Centrada en torno a una pregunta de investigación clara. La búsqueda se ha realizado con al menos 2 bases de datos y 2 motores de búsqueda. La lista final refleja el análisis, la interpretación y la síntesis de la información (menos de 10 años, contenido de ciencias de la educación, etc.). Todas las referencias están citadas correctamente. La redacción es excelente.
- **B** – La pregunta de investigación está claramente formulada. No está claro cuántas bases de datos o motores de búsqueda se utilizaron. Hay algo de pensamiento original, pero no está tan bien enfocado como un trabajo de nivel A. Todas las referencias se citan correctamente. La redacción es buena.
- **C** – La pregunta de investigación es poco clara. La redacción y la organización son mediocres.
- **D** – La pregunta de investigación no está clara. Los detalles son inadecuados y no hay análisis. La redacción es deficiente.

Descripción del feedback

En este caso, el feedback del/la docente se da de forma asíncrona y escrita (en el LMS). El feedback de la autoevaluación (individualmente) y la evaluación entre iguales (en parejas) se da de forma oral o en vídeo.

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

A parte del LMS (G-Suite, MS Teams o Moodle) y la herramienta para videoconferencias (Zoom, Google Meet etc.), se sugiere utilizar las siguientes aplicaciones:

- Estudiantado:
 - Mapa conceptual para mapear los términos de la estrategia de búsqueda: Coggle, MindMeister, Mindomo, Weje, MindMup etc.
 - Rúbrica de evaluación para la evaluación entre iguales: [WEJE](#). Se trata de un panel para trabajar de forma colaborativa. Padlet podría ser una alternativa.
 - Software para presentaciones con diapositivas para la presentación en clase: MS PowerPoint, Google Slides, Prezi, Canva, etc.
- Profesorado:
 - Herramienta para organizar la checklist en línea: [CheckLI](#). En este caso, el alumnado solo marca el valor verdadero.
 - Herramienta para hacer cuestionarios, que puede ser interna al LMS (como por ejemplo GoogleForms o MSForms) o externa (como SurveyMonkey, QuestionPro, etc.).
 - Herramienta para dar feedback registrado mientras se corrige, que también tenga posibilidades para la autoevaluación y la evaluación entre iguales: videos de grabación de pantalla. También es una buena forma para que el estudiantado cree presentaciones, las comparta o reciba feedback de sus iguales. Los recursos que se necesitan son los siguientes: software para grabar la pantalla (por ejemplo, TechSmith Capture, [Screen-Cast-O-Matic](#), [Loom](#) o [ScreenApp](#)). Algunas alternativas web para dar feedback con voz son [Vocaroo](#) o [Mote](#).

El profesorado también puede utilizar Miro.com, una plataforma colaborativa online que tiene todas las herramientas necesarias para completar esta tarea, y puede ser utilizada tanto por el profesorado como por el estudiantado.

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Durante los estudios universitarios, el alumnado se enfrentará por primera vez a la literatura académica. Es esencial que aprendan qué es la literatura académica, dónde encontrarla y cómo utilizarla correctamente. Para conseguirlo, deben desarrollar nuevas habilidades: la alfabetización informacional. Estas habilidades forman parte de las habilidades académicas que se enseñan durante la educación universitaria.

Una de las principales limitaciones de los cursos actuales es la falta de componentes de autoevaluación y de evaluación entre pares. Por lo tanto, un enfoque innovador central de la actividad será la implementación de componentes de evaluación basados en la tecnología que permitan obtener información sobre el éxito en el aprendizaje y pistas sobre cómo mejorar el mismo.

Referencias científicas y buenas prácticas

APA Style 7th Edition <https://apastyle.apa.org/>.

AUT Library. (s.f.). *Literature review assignments*. AUT Library. <https://library.aut.ac.nz/doing-assignments/literature-reviews>

CITB03: Social Planning and Community Development. (11 de mayo de 2022). <https://guides.library.utoronto.ca/CITB03/newspapers/searchstrategy>

College Writing Information Literacy Toolkit. (19 de octubre de 2021). <https://libguides.wustl.edu/c.php?g=676977&p=4770598>

Cortland (s.f.) *Small-Scale Literature Review Assignment*. <https://web.cortland.edu/rombachk/portfolio/doc/Small-scale%20literature%20review.htm>

Detmering, R., Martinez, G. & Willenborg, A. (12 de julio de 2021). *English 102 Information Literacy Activities And Lesson Plans: Home*. <https://library.louisville.edu/ekstrom/english-infolit/home>

Ferns, S., Cappon, A., Duff, A., Marshall, A., Ryan, B., Thompson, B., ... & Cudmore, I. (2020). *Technology Tools for Teaching in Higher Education: The Practical Handbook Series*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/>

Goshen College (n.d). *Literature Reviews: Social Sciences (Jarvis): The Assignment*. <https://libraryguides.goshen.edu/litreviewsoc>

Information Fluency. (2022). *Micromodule Directory*. Information Fluency. <http://21cif.com/tutorials/micro/directory>

Neuseumed. (s.f.). *Quick Skim or Deep Dive? Picking the Right Search Strategy*. Neuseumed. <https://newseumed.org/tools/lesson-plan/quick-skim-or-deep-dive-picking-right-search-strategy>

Student Academic Success. (s.f.). *Learn HQ - Your learning headquarters*. Monash University. <https://www.monash.edu/rlo-old/assignment-samples/science/stand-alone-literature-review>

UTS. (s.f.). *Literature reviews*. UTS. <https://www.uts.edu.au/current-students/support/helps/self-help-resources/types-assignments/literature-reviews>

Actividad 11

Habilidades de gestión del tiempo en un programa de prácticas en educación superior

Actividad 11. Habilidades de gestión del tiempo en un programa de prácticas en educación superior

Palabras clave

Gestión del tiempo, encuesta, pandemia COVID-19, prácticas

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

El programa de prácticas tiene por objetivo acompañar al alumnado para que desarrolle sus habilidades y su máximo potencial en los medios interactivos innovadores. Cada semestre, una gran diversidad de estudiantes participan en esta experiencia de aprendizaje práctica, la cual implica trabajo manipulativo en contacto directo con socios de la industria y participación en actividades de investigación aplicada. La diversidad del alumnado y de los retos a los cuales se enfrentan se traduce en diferencias significativas en la forma que el aprendizaje toma cuando un/a alumno/a participa en este programa. Puesto que se trata de un programa orientado a la práctica, la interacción en el campus del alumnado con expertos en transformación digital, la participación en talleres prácticos y en proyectos colaborativos es un elemento clave para la formación. A cada equipo de aprendices se les asigna un/a guía, quien los/las acompaña durante todo el programa. A partir de marzo de 2020, cuando empezó la pandemia causada por la COVID-19, el programa se ha llevado a cabo en línea, de manera total o parcial, lo cual ha generado una dificultad añadida a la experiencia del estudiantado. Las investigaciones llevadas a cabo con el alumnado de la institución durante los dos últimos años sugieren que los y las estudiantes necesitan un apoyo adicional para gestionar sus tareas, comportamiento y emociones durante la docencia en línea. El alumnado utiliza SCRUM y metodologías de Design Thinking para desarrollar los proyectos, trabajando en distintas fases. Se trata de una estructura de trabajo rigurosa que requiere grandes habilidades de gestión del tiempo, y todavía más en el caso del trabajo remoto. El objetivo de esta actividad de evaluación en línea es evaluar las habilidades de gestión del tiempo del alumnado con el fin de que puedan completar el resto de tareas del programa de prácticas.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Gestión del tiempo
- Priorización de tareas
- Uso de tecnologías para la evaluación de habilidades

Descripción de la actividad de evaluación

En primer lugar, el alumnado hace una reflexión inicial sobre cómo gastan su tiempo. Tener una buena comprensión de cómo pasan el tiempo durante el día, especialmente cuando trabajan de forma remota, puede proporcionar información en qué puntos se está perdiendo el tiempo. La propuesta inicial para el alumnado es registrar cómo gastan su tiempo en un diario durante una semana. El registro se realiza en línea, mediante una pizarra en Miro. Miro es una herramienta estándar de colaboración en la Digital Society School, de modo que todos y todas están familiarizados/as con la misma. Puesto que se trata de una herramienta colaborativa, todo/a estudiante puede consultar el registro de sus compañeros/as, y el/la tutor/a también tiene acceso. Después de haber registrado la gestión del tiempo de una semana, se organiza una sesión de lluvia de ideas para reflexionar sobre buenas prácticas de gestión del tiempo. Al finalizar esta sesión, cada estudiante conoce el listado de “acciones” que necesita para mejorar sus habilidades de gestión del tiempo. Posteriormente, el alumnado rellena la encuesta personal online de gestión del tiempo de forma semanal y, finalmente, al terminar el semestre, reflexionan con el/la tutor/a alrededor de cómo han mejorado en este aspecto.

Resumen de la actividad: La actividad se desarrolla en gran grupo, con tareas individuales.

Duración: 20 semanas.

Metodología: colaboración en línea, lluvia de ideas y reflexión.

Estrategias e instrumentos de evaluación

Estrategias:

- Identificación de las fortalezas del alumnado
- Identificación de sus áreas de mejora
- Monitoreo del progreso del alumnado
- Recogida de feedback en prácticas actuales de gestión del tiempo

Herramientas:

- Pizarra online colaborativa
- Encuesta online
- Herramienta para videoconferencias

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se presentan a continuación. Las preguntas de los guiones pueden ser utilizadas como especificaciones de los criterios de evaluación o como ítems para elaborar rúbricas personalizadas.

Calidad de los registros en línea

- ¿Los registros son específicos?
- ¿Los registros se han elaborado diariamente?
- ¿Se han tomado registros en diversas ocasiones dentro de un mismo día (mínimo 5)?
- ¿Los registros son descriptivos?

Reflexión crítica y participación en las sesiones de lluvia de ideas

- ¿El/la estudiante ha dado feedback a sus iguales durante estas sesiones?
- ¿El/la estudiante ha hecho preguntas?
- ¿El/la estudiante ha participado activamente en las sesiones de lluvia de ideas?
- ¿El/la estudiante ha asistido a las sesiones de lluvia de ideas?

o al final del semestre

- ¿El/la estudiante ha participado en un 90-100%, 80%-90%, 70%-80%, 60%-70% de las sesiones?
- ¿El/la estudiante ha asistido al 90-100%, 80%-90%, 70%-80%, 60%-70% de las sesiones?

Realización a tiempo de la encuesta personal de gestión del tiempo

- ¿El/la estudiante ha completado la encuesta a tiempo?
- ¿El/la estudiante ha hecho la encuesta?

o al final del semestre

- ¿El/la estudiante ha completado el 90-100%, 80%-90%, 70%-80%, 60%-70% de as encuestas al final del semestre?

Descripción del feedback

Feedback oral durante las sesiones en línea (síncrono)

Feedback escrito en la pizarra online colaborativa (asíncrono)

Agentes involucrados: alumnado y profesorado

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- Miro Board
- Google forms
- Zoom

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Las herramientas Miro Board, Google forms, Zoom están disponibles de manera gratuita. La actividad no requiere ningún software específico, y los que se han comentado hasta el momento se pueden reemplazar por otros más comunes que sean equivalentes. Tampoco se requieren habilidades técnicas altas. Durante la docencia en línea, estas herramientas han sido utilizadas con frecuencia por el profesorado. Esta actividad también podría incluir una rúbrica que permita hacer autoevaluación. También podría formar parte de un curso en línea abierto masivo (MOOC).

Referencias científicas y buenas práctica

- Adams, R. V. & Blair, E. (2019). Impact of Time Management Behaviors on Undergraduate Engineering Students' Performance. *SAGE Open*, 9(1), 215824401882450-. <https://doi.org/10.1177%2F2158244018824506>
- Britton, B. K. & Tesser, A. (1991). Effects of time-management practices on college grades. *Journal of educational psychology*, 83(3), 405. DOI:[10.1037/0022-0663.83.3.405](https://doi.org/10.1037/0022-0663.83.3.405)
- Wayne State University. (2007). Time Management Personal Assessment. <http://med.fau.edu/healthfirst/Time%20Management%20Questionnaire.pdf>

Actividad 12

Rapidez de lectura efectiva de literatura académica

Actividad 12. Rapidez de lectura efectiva de literatura académica

Paraules clau

Lectura rápida, investigación aplicada, prácticas, revisión de la literatura, investigación documental

Nivel de competencia digital

Principiante

Nivel de habilidades cognitivas

Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar, Crear

Agentes evaluativos

Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

El programa de prácticas tiene por objetivo acompañar al alumnado para que desarrolle sus habilidades y su máximo potencial en los medios interactivos innovadores. Cada semestre, una gran diversidad de estudiantes participan en esta experiencia de aprendizaje práctica, la cual implica trabajo manipulativo en contacto directo con socios de la industria y participación en actividades de investigación aplicada. La diversidad del alumnado y de los retos a los cuales se enfrentan se traduce en diferencias significativas en la forma que el aprendizaje toma cuando un/a alumno/a participa en este programa. Puesto que se trata de un programa orientado a la práctica, la interacción en el campus del alumnado con expertos en transformación digital, la participación en talleres prácticos y en proyectos colaborativos es un elemento clave para la formación. A cada equipo de aprendices se les asigna un/a guía, quien los/las acompaña durante todo el programa. A partir de marzo de 2020, cuando empezó la pandemia causada por la COVID-19, el programa se ha llevado a cabo en línea, de manera total o parcial, lo cual ha generado una dificultad añadida a la experiencia del estudiantado. Las investigaciones llevadas a cabo con el alumnado de la institución durante los dos últimos años sugieren que los y las estudiantes necesitan un apoyo adicional por lo que respecta a la búsqueda de literatura académica a la hora de hacer investigación documental para sus proyectos. Durante la pandemia causada por la COVID-19, el alumnado tenía menos oportunidades –o ninguna– de contacto con los académicos expertos en el campus, y la única fuente de información para los proyectos era internet, resulta imprescindible ayudarlos a mejorar esta habilidad. Los y las estudiantes explican haber pasado horas leyendo un artículo entero que después no resultó ser útil para su

proyecto. El objetivo de esta actividad de evaluación en línea es desarrollar las habilidades de lectura rápida del estudiantado a la hora de buscar literatura académica para sus proyectos.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Lectura rápida
- Comprensión de lecturas académicas
- Uso de tecnologías para la evaluación de habilidades

Descripción de la actividad de evaluación

Se crea una plantilla en línea, donde el alumnado escribe un resumen de 200 palabras de 2 artículos publicados en revistas arbitradas que estén relacionados con el proyecto del programa (un resumen por artículo) y una justificación de 100 palabras explicando la utilidad del artículo para el proyecto correspondiente. La lectura, el resumen y la justificación deben completarse dentro de un límite de tiempo concreto, que se muestra mediante un temporizador. Después de esta primera actividad, el/la guía del grupo comparte estrategias para leer un texto académico de forma superficial y entenderlo rápidamente. La actividad se repite en dos ocasiones, y el/la docente proporciona feedback después de cada entrega. Dos de estos trabajos se publican de forma anónima en el espacio SharePoint del programa junto al feedback que le corresponde. De este modo, es visible para todo el alumnado.

Resumen de la actividad: La actividad se desarrolla en gran grupo con tareas individuales.

Duración: 6 semanas (las primeras semanas del programa, momento en el cual el alumnado tiene más necesidad de consultar literatura académica).

Metodología: Taller en gran grupo, tareas individuales con feedback personalizado que se comparte con todo el grupo.

Estrategias e instrumentos de evaluación:

Estrategias:

- Identificación de las fortalezas del alumnado
- Identificación de sus áreas de mejora
- Monitoreo del progreso del alumnado
- Provisión de buenas prácticas / ejemplos efectivos de lectura rápida

Herramientas:

- Encuesta en línea
- Plataforma colaborativa en web
- Herramienta de videoconferencia

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se presentan a continuación. Las preguntas de los guiones pueden ser utilizadas como especificaciones de los criterios de evaluación o como ítems para elaborar rúbricas personalizadas.

Calidad de los resúmenes de los artículos

- ¿Se resumen los argumentos principales?
- ¿Los resúmenes están bien escritos (gramaticalmente correcto, conciso, coherente y adecuación en el estilo)?
- ¿Los resúmenes siguen los criterios (200 palabras, al menos 2)?

Calidad de la justificación sobre la adecuación de los artículos al proyecto

- ¿Se incluye la justificación sobre la adecuación de los artículos al proyecto?
- ¿La justificación está bien argumentada (calidad: alta, media, baja)?
- ¿La justificación sigue los criterios (100 palabras)?

Progreso en la lectura rápida

- ¿El tiempo invertido en la lectura está disminuyendo (sí, un poco, no)?

Una posible variación de la actividad podría ser discutir los criterios de evaluación con todo el alumnado para asegurar que hay una comprensión compartida de los indicadores de calidad.

Descripción del feedback

Feedback oral durante la sesión en línea (síncrono)

Feedback escrito en la plataforma colaborativa en web (asíncrono)

Agentes involucrados: alumnado y profesorado.

Posible variación de la actividad: incluir autoevaluación y evaluación entre iguales.

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- SharePoint
- Jotform
- Zoom

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Jotform y Zoom son herramientas gratuitas. Esta actividad no requiere ningún software específico, y las herramientas que se mencionan pueden ser reemplazadas por otras que sean más familiares y equivalentes. Tampoco se requieren habilidades técnicas altas. Durante la docencia en línea, estas herramientas han sido utilizadas con frecuencia por el profesorado. Con estas herramientas también cabe la posibilidad de grabar las sesiones y guardar el video para usarlo posteriormente en las sesiones de feedback, como material para la reflexión.

Referencias científicas y buenas prácticas

Bullard, A. (7 de marzo de 2022). *How to Read Faster: 10 Ways to Increase Your Reading Speed*. Lifehack. <https://www.lifehack.org/articles/productivity/10-ways-increase-your-reading-speed.html>

Rayner, K., Schotter, E. R., Masson, M. E., Potter, M. C. & Treiman, R. (2016). So much to read, so little time: How do we read, and can speed reading help? *Psychological Science in the Public Interest*, 17(1), 4-34. <https://doi.org/10.1177/1529100615623267>

Actividad 13

Gestión del lenguaje corporal en reuniones en línea

Actividad 13. Gestión del lenguaje corporal en reuniones en línea

Palabras clave

Lenguaje corporal, reuniones en línea, habilidades comunicativas

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Aplicar, Analizar, Evaluar

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

El programa de prácticas tiene por objetivo acompañar al alumnado para que desarrolle sus habilidades y su máximo potencial en los medios interactivos innovadores. Cada semestre, una gran diversidad de estudiantes participan en esta experiencia de aprendizaje práctica, la cual implica trabajo manipulativo en contacto directo con socios de la industria y participación en actividades de investigación aplicada. La diversidad del alumnado y de los retos a los cuales se enfrentan se traduce en diferencias significativas en la forma que el aprendizaje toma cuando un/a alumno/a participa en este programa. Puesto que se trata de un programa orientado a la práctica, la interacción en el campus del alumnado con expertos en transformación digital, la participación en talleres prácticos y en proyectos colaborativos es un elemento clave para la formación. A cada equipo de aprendices se les asigna un/a guía, quien los/las acompaña durante todo el programa. A partir de marzo de 2020, cuando empezó la pandemia causada por la COVID-19, el programa se ha llevado a cabo en línea, de manera total o parcial, lo cual ha generado una dificultad añadida a la experiencia del estudiantado. Durante este período de tiempo la gran mayoría de los encuentros en los que han participado (con otros/as estudiantes, con su guía o con los/as socios/as de la industria) han tenido lugar en línea, a través de la plataforma Zoom. Estas reuniones requieren que todos/as los/as participantes demuestren atención y presencia, en un entorno donde el lenguaje corporal es tan importante como en persona. El objetivo de esta actividad de evaluación en línea es evaluar el lenguaje corporal del estudiantado durante estas reuniones, para que puedan demostrar la misma profesionalidad que en los encuentros presenciales que tenían lugar en el campus.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Valorar la autenticidad y las fortalezas
- Comprender el lenguaje corporal
- Ser consciente del propio uso del lenguaje corporal

Descripción de la actividad de evaluación

En primer lugar, el estudiantado debe completar el curso de LinkedIn sobre “Lenguaje Corporal para un Liderazgo Auténtico” y el cuestionario final. Posteriormente, el/la guía comparte una plantilla sobre el lenguaje corporal en reuniones en línea, incluyendo los siguientes aspectos: encuadre, presentación, postura, expresiones faciales y uso de las manos. El/la guía, presente en la mayoría de las reuniones, observa el lenguaje corporal del alumnado y proporciona feedback de forma grupal e individual. Este ciclo se repite semanalmente, en una reunión cada semana. El feedback queda registrado en la plataforma de colaboración en web del programa académico.

Resumen de la actividad: La actividad se desarrolla en gran grupo (reuniones virtuales)

Duración: 20 semanas (una observación a la semana)

Metodología: aprendizaje autónomo, discusiones en gran grupo, feedback grupal, feedback individual

Estrategias e instrumentos de evaluación:

Estrategias:

- Identificación de las fortalezas del alumnado
- Identificación de sus áreas de mejora
- Monitoreo del progreso del alumnado
- Provisión de buenas prácticas

Herramientas:

- Observación
- Plataforma colaborativa en web
- Herramienta de videoconferencia

Criterios de evaluación:

- Compleción del curso al ritmo del/la alumno/a
- Integración del feedback en las reuniones posteriores
- Mejora del lenguaje corporal durante el semestre
- Uso de estrategias comunicativas en medios de comunicación digitales

Descripción del feedback

Feedback grupal (oral, síncrono)

Feedback individual (escrito, asíncrono)

Agentes involucrados: guía y estudiantado

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- SharePoint
- Zoom
- Plantilla de observación digital

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Zoom es una herramienta gratuita. Esta actividad no requiere ningún software específico, y las herramientas que se mencionan pueden ser reemplazadas por otras que sean más familiares y equivalentes. Tampoco se requieren habilidades técnicas altas. Durante la docencia en línea, esta herramienta ha sido utilizada con frecuencia por el profesorado. Una posible variante de esta actividad podría incluir el uso de una rúbrica digital completada por todos los agentes evaluativos, utilizando criterios de evaluación comunes que habrían sido previamente discutidos. Esta variante pretende promover la reflexión sobre el progreso, dando lugar a un aprendizaje más profundo.

Referencias científicas y buenas prácticas

Black, J. (9 de septiembre de 2020). *Body Language Tips For Engaging Video Meetings*. Duke Today. <https://today.duke.edu/2020/09/body-language-tips-engaging-video-meetings>

Dhawan, E. (21 de marzo de 2021). *Body Language for Authentic Leadership*. LinkedIn Learning. <https://www.linkedin.com/learning/body-language-for-authentic-leadership>

Hive. (21 de septiembre de 2021). *How To Make The Most Of Body Language In Virtual Meetings*. Hive. <https://hive.com/blog/body-language-in-virtual-meetings/>

Actividad 14

Desarrollo de la confianza del día a día en un programa de prácticas de ciclo formativo de grado superior

Actividad 14. Desarrollo de la confianza del día a día en un programa de prácticas de ciclo formativo de grado superior

Palabras clave

Confianza, prácticas, valores

Nivel de competencia digital

Intermedio

Nivel de habilidades cognitivas

Comprender, Aplicar, Evaluar

Agentes evaluativos

Autoevaluación, Evaluación entre iguales, Evaluación del/la docente

Problema y justificación: ¿por qué necesitamos una transformación digital?

El programa de prácticas tiene por objetivo acompañar al alumnado para que desarrolle sus habilidades y su máximo potencial en los medios interactivos innovadores. Cada semestre, una gran diversidad de estudiantes participan en esta experiencia de aprendizaje práctica, la cual implica trabajo manipulativo en contacto directo con socios de la industria y participación en actividades de investigación aplicada. La diversidad del alumnado y de los retos a los cuales se enfrentan se traduce en diferencias significativas en la forma que el aprendizaje toma cuando un/a alumno/a participa en este programa. Puesto que se trata de un programa orientado a la práctica, la interacción en el campus del alumnado con expertos en transformación digital, la participación en talleres prácticos y en proyectos colaborativos es un elemento clave para la formación. A cada equipo de aprendices se les asigna un/a guía, quien los/las acompaña durante todo el programa. A partir de marzo de 2020, cuando empezó la pandemia causada por la COVID-19, el programa se ha llevado a cabo en línea, de manera total o parcial, lo cual ha generado una dificultad añadida a la experiencia del estudiantado. Durante este tiempo, la gran mayoría de las reuniones (con los/las compañeros/as, el/la guía y los/las socios/as de la industria) han tenido lugar en línea, a través de Zoom. En este contexto, las relaciones entre iguales pueden tener una influencia importante en las dinámicas de cooperación entre estudiantes. Tener un buen apoyo social facilita la cooperación entre individuos/as; cuanto más fuerte sea la relación entre iguales, mayor calidad tendrá la cooperación para conseguir objetivos compartidos. Asimismo, es más probable que los/las individuos/as se impliquen en dinámicas de cooperación con aquellos/as en quienes confían. El objetivo de esta actividad de

evaluación en línea es aprender cómo el alumnado puede inspirar confianza a sus iguales para el desarrollo de relaciones armónica y efectivas.

Habilidades y objetivos de aprendizaje evaluados

- Valorar la autenticidad y las fortalezas
- Proporcionar evidencias de honestidad, confianza y sinceridad
- Explorar la correspondencia entre comportamientos y valores

Descripción de la actividad de evaluación

En primer lugar, el estudiantado realiza el curso de LinkedIn “2. Desarrollar la confianza en el día a día” y el cuestionario final, pero también se puede presentar una alternativa más apropiada culturalmente. Una posible variación a la presentación de los contenidos podría ser que el/la docente cree sus propios materiales en vez de compartir el curso de LinkedIn. A continuación, el/la guía comparte una plantilla con ejemplos sobre cómo alguien demuestra confianza, competencia, honestidad y preocupaciones (u otros valores, en función de las necesidades del grupo) a sus iguales. El alumnado crea un diario donde recoge actividades y ejemplos de colaboración con sus compañeros/as, en los cuales se ponen de manifiesto los elementos de la plantilla. El diario debe tener registros de forma semanal, donde cada estudiante debe reflexionar sobre la progresión de los elementos de la plantilla en sus colaboraciones con los demás. El/la guía proporciona feedback de los registros y el alumnado debe integrar los cambios sugeridos en los comentarios durante los registros posteriores. Al final de la actividad, el alumnado recoge el feedback de sus compañeros/as sobre cómo han conseguido demostrar las habilidades de la plantilla durante los momentos de colaboración que han tenido.

Resumen de la actividad: Se presenta la tarea en una videoconferencia en gran grupo, el estudiantado reflexiona sobre sus colaboraciones en un diario a la par que recibe feedback de su guía y, finalmente, se realiza una actividad de evaluación entre iguales para valorar la evolución en la cooperación.

Duración: 20 semanas (un registro semanal en el diario)

Metodología: aprendizaje autónomo, feedback individual (guía-estudiante), feedback grupal (feedback entre iguales)

Estrategias e instrumentos de evaluación

Estrategias:

- Identificación de las fortalezas del alumnado
- Identificación de sus áreas de mejora
- Monitoreo del progreso del alumnado
- Recoger feedback sobre el progreso del alumnado

Herramientas:

- Diario en línea (se puede utilizar un diario multimedia para dar lugar a más opciones de feedback y a evidencias de mayor calidad)
- Plataforma colaborativa en línea
- Herramienta para videoconferencias

Criterios de evaluación

Compleción del diario

- ¿El diario tiene, al menos, una entrada semanal?

Integración del feedback del/la docente en los registros posteriores

Feedback entre iguales con relación a las habilidades mencionadas en la plantilla

- ¿El feedback recogido es al menos de 5 personas?

Descripción del feedback

Feedback entre iguales con el grupo (escrito, asíncrono)

Feedback individual, del/la docente al/la estudiante (escrito, asíncrono)

Agentes involucrados: docente y alumnado

Tipología de herramientas utilizadas y ejemplos de software

- Grid Diary para que el alumnado elabore sus diarios
- Zoom para la primera videoconferencia en gran grupo
- Plantilla digital
- Miro Board (para el intercambio de feedback entre iguales)

Niveles de las posibles transformaciones digitales

1. Accesible y disponible: desarrollado en múltiples ocasiones, es fácil y conocido.

Zoom y Miro Board son herramientas gratuitas. Esta actividad no requiere ningún software específico, y las herramientas que se mencionan pueden ser reemplazadas por otras que sean más familiares y equivalentes. Tampoco se requieren habilidades técnicas altas. Durante la docencia en línea, esta herramienta ha sido utilizada con frecuencia por el profesorado.

Referencias científicas y buenas prácticas

Acedo-Carmona, C. & Gomila, A. (2019). Personal trust extends cooperation beyond trustees: A Mexican study. *International Journal of Psychology*, 54(5), 687-704. <https://doi.org/10.1002/ijop.12500>

Bailey-Hughes, B. (15 de noviembre de 2018). *Daily trust Builders*. LinkedIn Learning. <https://www.linkedin.com/learning/building-trust-6>

de Lange, T. & Wittek, A. L. (2022). Analysing the constitution of trust in peer-based teacher mentoring groups—a sociocultural perspective. *Teaching in Higher Education*, 27(3), 337-351. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1724936>

Referencias

Referencias

- Acedo-Carmona, C. & Gomila, A. (2019). Personal trust extends cooperation beyond trustees: A Mexican study. *International Journal of Psychology*, 54(5), 687-704. <https://doi.org/10.1002/ijop.12500>
- Adams, R. V. & Blair, E. (2019). Impact of Time Management Behaviors on Undergraduate Engineering Students' Performance. *SAGE Open*, 9(1), 215824401882450-. <https://doi.org/10.1177/2158244018824506>
- AUT Library. (s.f.). *Literature review assignments*. AUT Library. <https://library.aut.ac.nz/doing-assignments/literature-reviews>
- Bailey-Hughes, B. (15 de noviembre de 2018). *Daily trust Builders*. LinkedIn Learning. <https://www.linkedin.com/learning/building-trust-6>
- Be Internet Awesome. (s.f.). *Digital Safety Resources. Tools for the classroom*. Be Internet Awesome. https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/educators
- Black, J. (9 de septiembre de 2020). *Body Language Tips For Engaging Video Meetings*. Duke Today. <https://today.duke.edu/2020/09/body-language-tips-engaging-video-meetings>
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press: Cambridge.
- Britton, B. K. & Tesser, A. (1991). Effects of time-management practices on college grades. *Journal of educational psychology*, 83(3), 405. DOI:[10.1037/0022-0663.83.3.405](https://doi.org/10.1037/0022-0663.83.3.405)
- Bullard, A. (7 de marzo de 2022). *How to Read Faster: 10 Ways to Increase Your Reading Speed*. Lifehack. <https://www.lifehack.org/articles/productivity/10-ways-increase-your-reading-speed.html>
- CITB03: Social Planning and Community Development. (11 de mayo de 2022). <https://guides.library.utoronto.ca/CITB03/newspapers/searchstrategy>
- College Writing Information Literacy Toolkit. (19 de octubre de 2021). <https://libguides.wustl.edu/c.php?g=676977&p=4770598>
- Common Sense Education. (s.f.). *Everything You Need to Teach Digital Citizenship*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>
- Common Sense. (s.f.). *Common Sense Media*. Common Sense. <https://www.commonsense.org>
- Concern Debates. (2020). *Debates Handbook*. Concern Worldwide. https://admin.concern.net/sites/default/files/documents/2020-08/Concern%20Debates%20Handbook%20Final%202020_1.pdf
- Correia, A. P., Liu, C. & Xu, F. (2020). Evaluating videoconferencing systems for the quality of the educational experience, *Distance Education*, 41(4), 429-452, DOI: 10.1080/01587919.2020.1821607

- de Lange, T. & Wittek, A. L. (2022). Analysing the constitution of trust in peer-based teacher mentoring groups—a sociocultural perspective. *Teaching in Higher Education*, 27(3), 337-351. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1724936>
- Denby, J. (28 de junio de 2021). *Kialo Edu Review for Teachers*. Common Sense Education. <https://www.common sense.org/education/website/kialo-edu>
- Detmering, R., Martinez, G. & Willenborg, A. (12 de julio de 2021). *English 102 Information Literacy Activities And Lesson Plans: Home*. <https://library.louisville.edu/ekstrom/english-infolit/home>
- Dhawan, E. (21 de marzo de 2021). *Body Language for Authentic Leadership*. LinkedIn Learning. <https://www.linkedin.com/learning/body-language-for-authentic-leadership>
- Discovery Education. (s.f.). *Discovery Education*. Discovery Education. <https://www.discoveryeducation.com>
- Engagedly. (16 de octubre de 2020). *Know The Benefits Of 360 Degree Feedback For Educators*. Engagedly. <https://engagedly.com/benefits-of-360-degree-feedback-for-educators/>
- eSafety. (s.f.). *The eSafety Guide*. eSafety. <https://www.esafety.gov.au/key-issues/esafety-guide>
- Ferns, S., Cappon, A., Duff, A., Marshall, A., Ryan, B., Thompson, B., ... & Cudmore, I. (2020). *Technology Tools for Teaching in Higher Education: The Practical Handbook Series*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/>
- Grapevine Evaluations. (s.f.). *360 Degree Feedback Tools In Education Benefit Teachers, Schools and Students*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-degree-feedback-tools-in-education>
- Grapevine Evaluations. (s.f.). *360 Feedback Assessment Tools*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-feedback>
- Gutu-Tudor, D. (2008). *New Media*. Tritonic: Bucharest.
- Hamodi, C., López-Pastor, V. M. & López-Pastor, A. T. (2017). If I experience formative assessment whilst studying at university, will I put it into practice later as a teacher? Formative and shared assessment in Initial Teacher Education (ITE). *European Journal of Teacher Education*, 40(2), 171-190. <https://doi.org/10.1080/02619768.2017.1281909>
- Harps, D. W. (2018). *The effectiveness of 360-degree feedback in public schools*. *Theses and Dissertations*. 969. <https://digitalcommons.pepperdine.edu/etd/969>
- Hive. (21 de septiembre de 2021). *How To Make The Most Of Body Language In Virtual Meetings*. Hive. <https://hive.com/blog/body-language-in-virtual-meetings/>
- Ibarra, K. A., Nowak, E. & Kuhn, R. (Eds.). (2015). *Public Service Media in Europe. A Comparative Approach*. Routledge: London and New York.

- iKeepSafe. (s.f.). *Google Digital Literacy & Citizenship Curriculum*. iKeepSafe. <https://ikeepsafe.org/google-digital-literacy-citizenship-curriculum/>
- Information Fluency. (2022). *Micromodule Directory*. Information Fluency. <http://21cif.com/tutorials/micro/directory>
- ISTE. (s.f.). *Digital Citizenship in Action*. ISTE. <https://www.iste.org/professional-development/iste-u/digital-citizenship>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press: New York and London.
- Joubel. (2019, February 25). *Branching Scenario*. H5P. <https://h5p.org/branching-scenario>
- Kellner, D. (2001). *Cultura media*. Institutul European: Iași.
- Kerr, A., Kücklich, J. & Brereton, P. (2006). New media—new pleasures? *International Journal of Cultural Studies*, 9(1), 63-82. <https://doi.org/10.1177/1367877906061165>
- KialoEdu. (s.f.). *Tips for grading Kialo Assignments*. KialoEdu. <https://support.kialo-edu.com/hc/en-us/articles/360038670572-Tips-for-Grading-Kialo-Assignments>
- Lee, L. (10 de junio de 2019). *Can 360-Degree Feedback Empower Students and Teachers?* Edutopia. <https://www.edutopia.org/article/can-360-degree-feedback-empower-students-and-teachers>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. (2007). *New Media: A Critical Introduction*. Routledge: London.
- Mattson, K. (2017). *Digital citizenship in action: empowering students to engage in online communities*. International Society for Technology in Education: Portland, OR.
- Microsoft. (s.f.). *Microsoft Learn. Educator Center*. Microsoft. <https://docs.microsoft.com/en-us/learn/educator-center/?source=mec>
- Mojang AB. TM Microsoft Corporation. (2021). *Minecraft Digital Citizenship Kit*. Minecraft Education Edition. <https://education.minecraft.net/en-us/resources/digital-citizenship-subject-kit>
- Neuseumed. (s.f.). *Quick Skim or Deep Dive? Picking the Right Search Strategy*. Neuseumed. <https://newseumed.org/tools/lesson-plan/quick-skim-or-deep-dive-picking-right-search-strategy>
- OECD. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments, Educational Research, and Innovation*. OECD Publishing: Paris. <https://doi.org/10.1787/9789264277274-en>.
- Paul, J. (11 de abril de 2020). *5 Open Source Tools to Create Interactive Fiction*. It's FOSS. <https://itsfoss.com/create-interactive-fiction/>
- Payne, R. (13 de abril de 2020). *Use Kialo to help students discuss, debate and defend* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UZ9k1gUdD9k>

- Punie, Y., editor(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466. <https://policycommons.net/artifacts/2163302/european-framework-for-the-digital-competence-of-educators/2918998/>
- Rayner, K., Schotter, E. R., Masson, M. E., Potter, M. C. & Treiman, R. (2016). So much to read, so little time: How do we read, and can speed reading help? *Psychological Science in the Public Interest*, 17(1), 4-34. <https://doi.org/10.1177/1529100615623267>
- Rotaru, I. (2014), *Virtual communication*. Peter Lang: Frankfurt am Main.
- Russo, A. & Watkins, J. (2005). Digital cultural communication: Enabling new media and co-creation in Asia. *International Journal of Education and Development using ICT*, 1(4), 4-17. <https://www.learntechlib.org/p/42315/>
- Rutten, N., Van Joolingen, W. R. & Van Der Veen, J. T. (2012). The learning effects of computer simulations in science education. *Computers & education*, 58(1), 136-153. DOI: [10.1016/j.compedu.2011.07.017](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.07.017)
- Strategia Națională privind Agenda Digitală pentru România. (2020). https://www.ancom.ro/uploads/links_files/Strategia_nationala_privind_Agenda_Digitala_pentru_Romania_2020.pdf
- Student Academic Success. (s.f.). *Learn HQ - Your learning headquarters*. Monash University. <https://www.monash.edu/rlo-old/assignment-samples/science/stand-alone-literature-review>
- TeachingInCtrl. (s.f.). *Teaching Digital Citizenship*. TeachingInCtrl. <https://teachinctrl.org>
- Thompson, M., Owaho-Ovuakporie, K., Robinson, K., Kim, Y. J., Slama, R., & Reich, J. (2019). Teacher Moments: A digital simulation for preservice teachers to approximate parent-teacher conversations. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(3), 144-164. DOI: [10.1080/21532974.2019.1587727](https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1587727)
- Tóké, G. & Velicu, A. (2015). Poveștile De Dincolo De Statistici: Despre Competențele Digitale Ale Copiilor Și Adolescenților Din România. *Revista Romana de Sociologie*, 26(5-6), 431-458. https://www.academia.edu/25945886/POVEȘTILE_DE_DINCOLO_DE_STATISTICI_DESPRE_COMPETENȚELE_DIGITALE_ALE_COPIILOR_ȘI_ADOLESCENȚILOR_DIN_ROMÂNIA
- Turkle, S. (2008). *Always-on/Always-on-you: The Tethered Self* în *Handbook of Mobile Communication Studies*. MIT Press: Cambridge.
- University of Wollongong. (s.f.). Teaching and Learning with Web and Videoconference Technologies. <https://tr.uow.edu.au/uow/file/c194f4b2-3322-4b96-8297-4ef295c23e22/1/Teaching%20with%20Web%20and%20Videoconferencing%20Tech.pdf>

-
- UTS. (s.f.). *Literature reviews*. UTS. <https://www.uts.edu.au/current-students/support/helps/self-help-resources/types-assignments/literature-reviews>
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-33. DOI: [10.1186/s41239-017-0062-1](https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1)
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S. & Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN. [doi:10.2791/11517](https://doi.org/10.2791/11517)
- Wayne State University. (2007). Time Management Personal Assessment. <http://med.fau.edu/healthfirst/Time%20Management%20Questionnaire.pdf>
- Wieman, C. E., Adams, W. K., Loeblein, P. & Perkins, K. K. (2010). Teaching physics using PhET simulations. *The Physics Teacher*, 48(4), 225-227. DOI:[10.1119/1.3361987](https://doi.org/10.1119/1.3361987)
- Yang, C. H. & Rusli, E. (2012). Using Debate As A Pedagogical Tool In Enhancing Pre-Service Teachers Learning And Critical Thinking. *Journal of International Education Research (JIER)*, 8(2), 135–144. <https://doi.org/10.19030/jier.v8i2.6833>

Proyecto D-Eva. <https://d-eva.eu/>