

Gestionando mi aula a distancia



Mtra. Beatriz Cruz Olivares
Responsable Académica de Campus Virtual
UMAD
beatriz.cruz@umad.edu.mx

Gestionando mi aula a distancia

- **Objetivo**

- Los docentes UMAD, conozcan herramientas y recomendaciones que les facilite la gestión de una aula a distancia.

- **Producto**

- Aula a distancia donde se establezcan los recursos, actividades y proyecto de fin de cursos de su asignatura. (Google Classroom u otras)

Gestionando mi aula a distancia: **AGENDA Y REGLAS**

- **Diseño instruccional básico**

- Elementos básicos de un curso
- Roles: docente y el alumno a distancia.
- Sesiones síncronas
- Evaluación
- Retroalimentación
- Gestión del aula virtual

- **Reglas**

- Cámaras y micrófonos
- Compartir pantalla
- Participación

DISEÑO INSTRUCCIONAL

La creación de entornos y ambientes de aprendizaje naturales y motivadores que orienten a los estudiantes en la construcción de nuevos conocimientos, experiencias y actitudes.

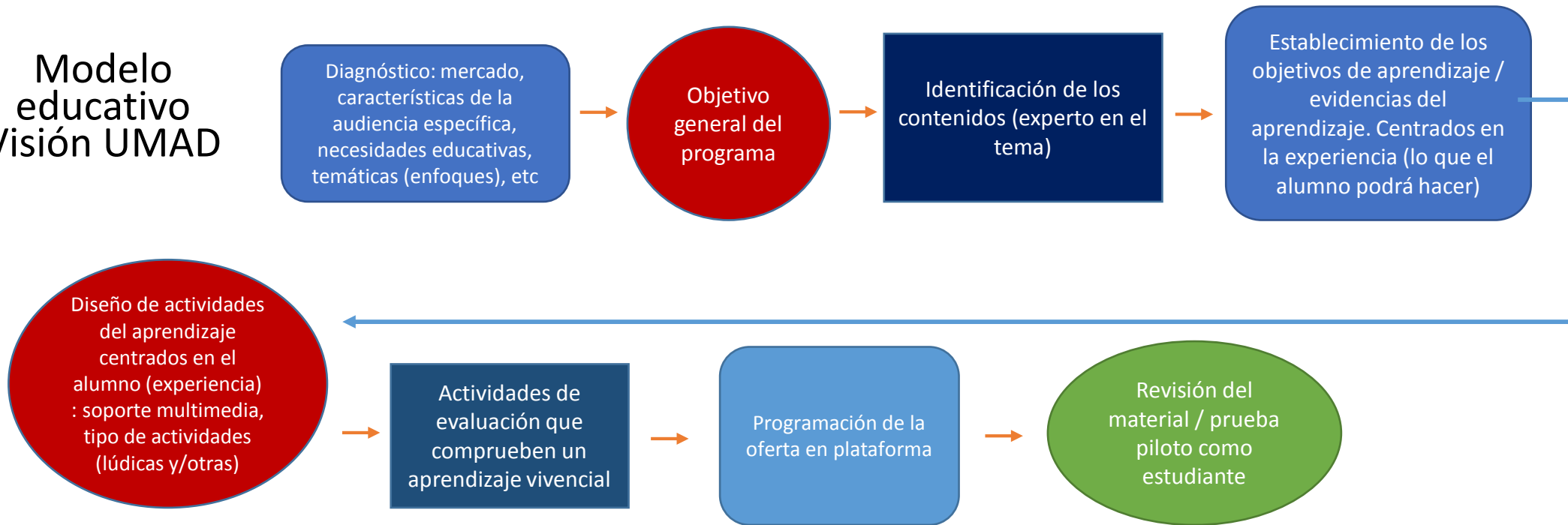
Modelo ADDIE
Modelo de Jonassen
Modelo ASSURE de Heinich y col.
Modelo de Gagné y Briggs
Modelo de Dick y Carey
AGES (Attention-Generation-Emotion-Spacing)

CAMPUS VIRTUAL

E-learning

Blended learning

Modelo educativo Visión UMAD



E
V
A
L
U
A
C
I
Ó
N

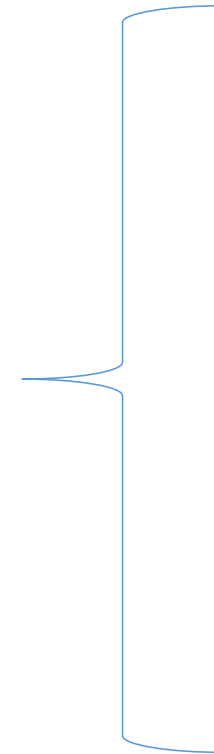
E
N

C
A
D
A

P
A
S
O

DISEÑO INSTRUCCIONAL

La **estructura cognitiva**,
es la ruta del desarrollo
de un curso en línea.



ORGANIZADO

CLARO

LIMPIO

DISEÑO INSTRUCCIONAL

La **estructura cognitiva**,
es la ruta del desarrollo
de un curso en línea.

- Estructura estándar
- Calendarización
- Datos de contacto del asesor siempre disponible.
- Uso de código de colores en distribución de temas.
- Secuencia didáctica de actividades, contenidos y recursos.
- Apariencia

DISEÑO INSTRUCCIONAL

La **estructura cognitiva**,
es la ruta del desarrollo
de un curso en línea.

- Uso de imágenes.
- Presentaciones educativas diseño limpio / colores institucionales/ es un material para el alumno.
- Uso de materiales interactivos.
- Uso de materiales y recursos multimedia.
- Indicaciones claras, precisas (tiempos)

Diseño instruccional

La educación a distancia se dice que es fría,
lejana, aburrida.

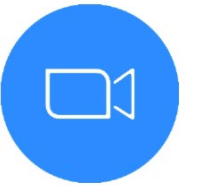
**Captar la atención, propiciar la
interactividad (compañeros y
docente,/ materiales)**



¿Cómo lo logramos?



Sesiones en tiempo real



zoom

Zoom.us

Tips: Cómo tener una sesión segura

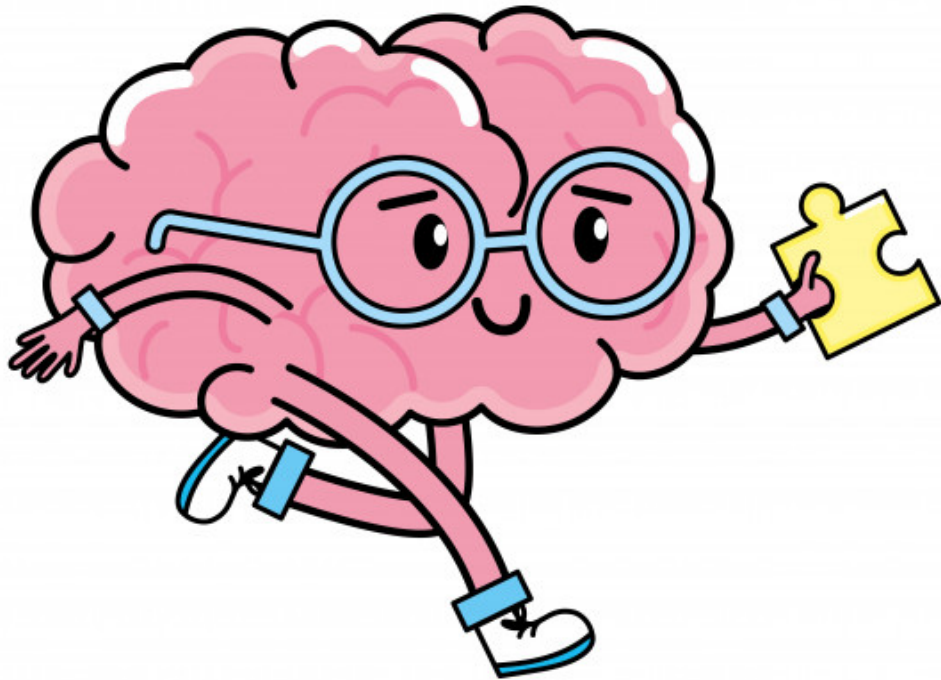
Dinámica

Recreos cerebrales

Actividades en tiempo real, etc.



RECREOS CEREBRALES



Sesiones en tiempo real



PRIMER

- Previo a la clase: leer, ver video, escuchar un podcast, etc
- Aula virtual
- Apps a utilizar en la sesión
- Materiales a utilizar en la sesión

SEGUNDO

- Durante la clase.
- Exposición
- Interacción (preguntas)
- Actividades colaborativas
- Presentaciones de los alumnos.
- Actividades gamificadas, etc.
- Cambiando estímulos.

TERCER

- Después de la clase
- Actividades (independientes o colaborativas)
- Gamificadas
- Reportes (video, audio, en comic, en foro)

Sesiones en tiempo real



PRIMER

- Previo a la clase: leer, ver video, escuchar un podcast, etc
- Aula virtual
- Apps a utilizar en la sesión
- Materiales a utilizar en la sesión

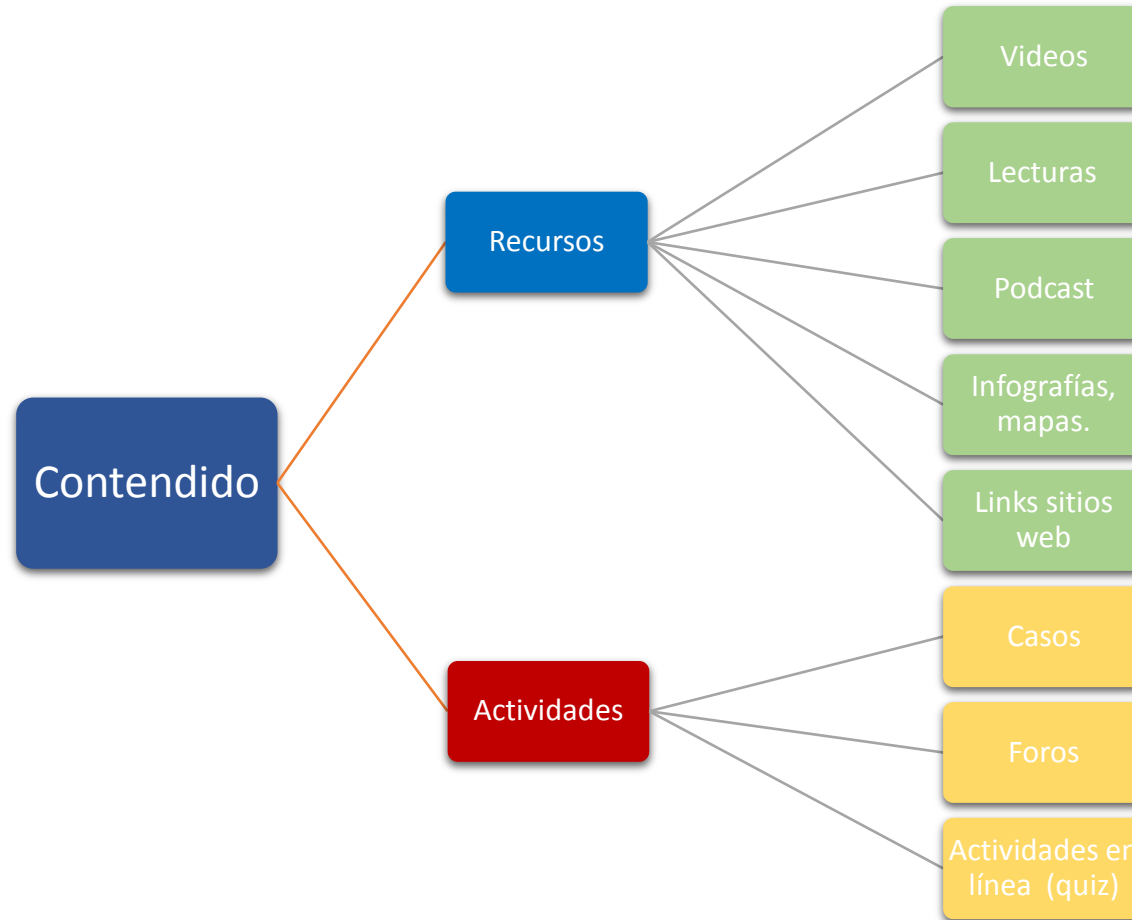
AULA VIRTUAL:

Schoology
Edmodo
Chamilo

GOOGLE CLASSROOM

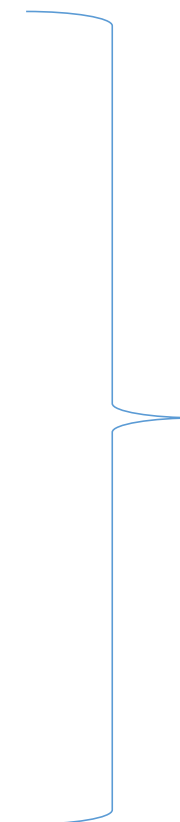


Elementos básicos de un curso en línea



Elementos básicos de un curso en línea

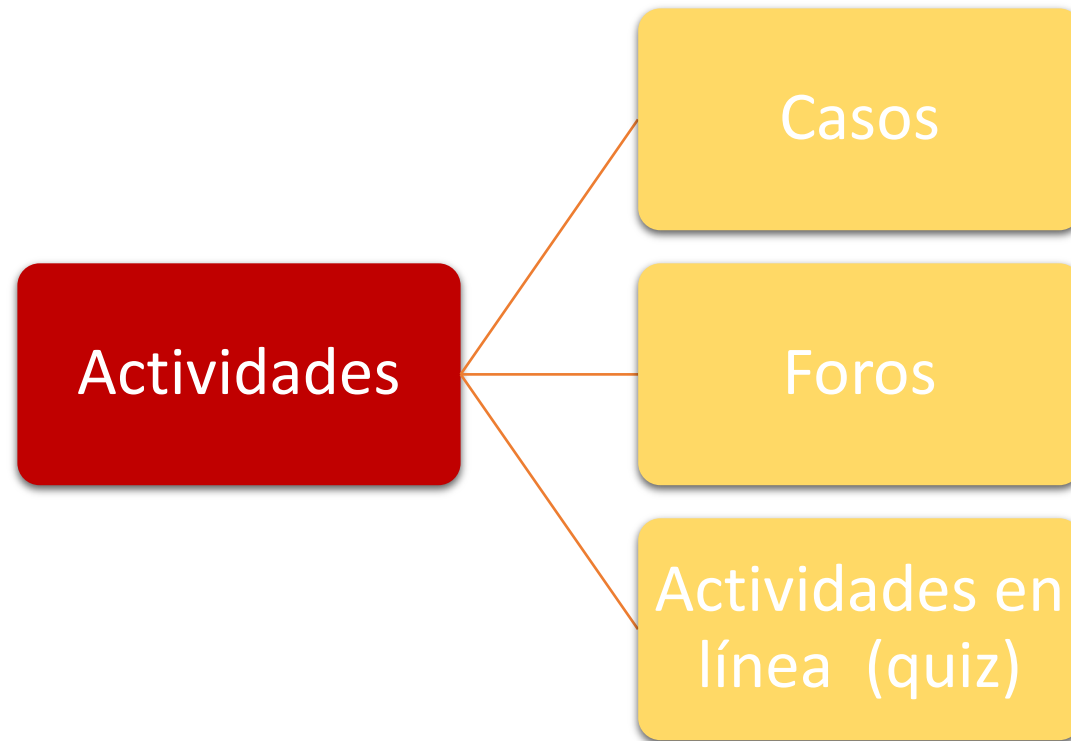
- TIPS DE RECURSOS



- Curados
- Pertinentes
- De calidad
- Cumplan un objetivo

Objetos de aprendizaje

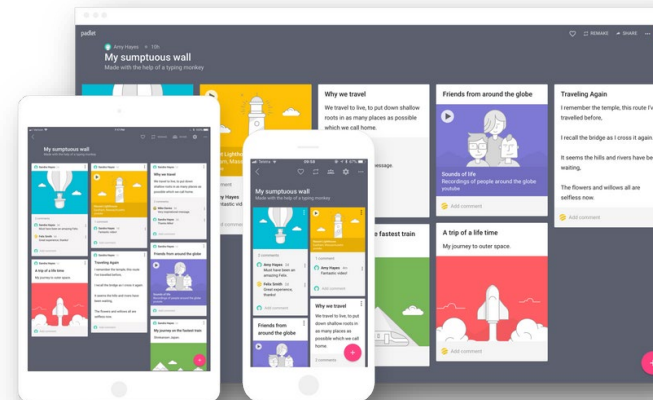
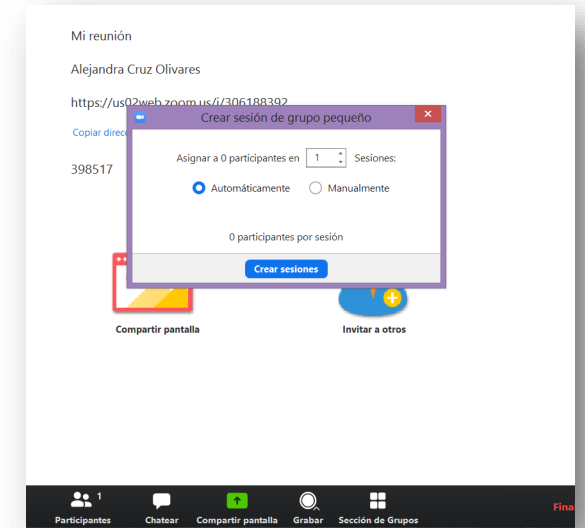
Elementos básicos de un curso en línea



Sesiones en tiempo real

SEGUNDO

- Durante la clase.
- Exposición
- Interacción (preguntas)
- Actividades colaborativas
- Presentaciones de los alumnos.
- Actividades gamificadas, etc.
- “Visitas” de invitados.
- Cambiando estímulos.



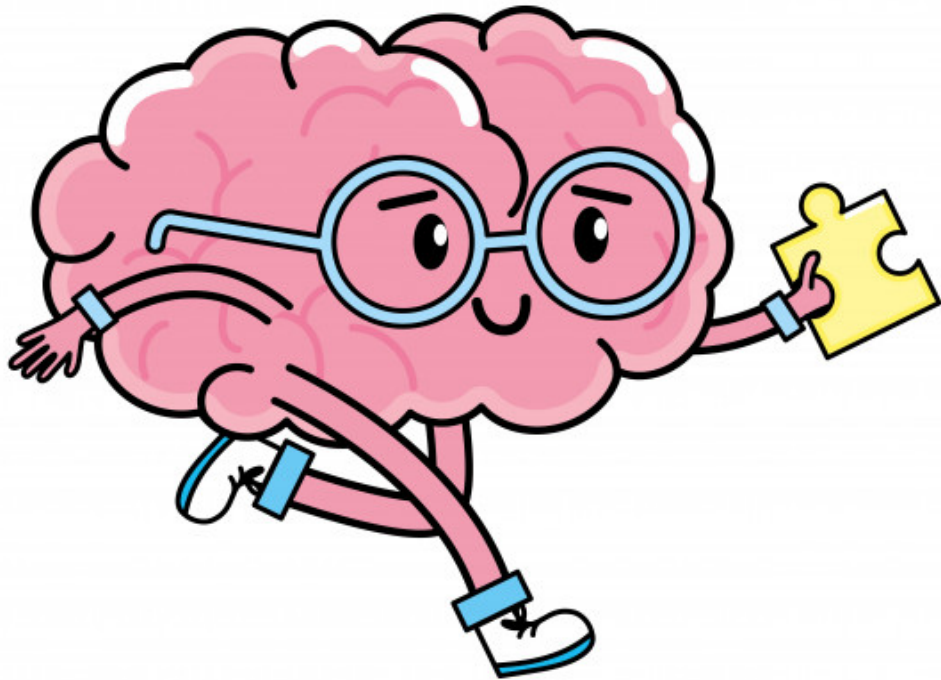
Sesiones en tiempo real

TERCER

- Después de la clase
- Actividades (independientes o colaborativas)
- Gamificadas
- Reportes (video, audio, en comic, en foro)



RECREOS CEREBRALES



[https://www.youtube.com/watch?v= ZcftM2Mva0](https://www.youtube.com/watch?v=ZcftM2Mva0)

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

RECAPITULACIÓN

1 VOLUNTARIO

NÚMERO DEL 1 AL 10

NÚMERO DEL 11 AL 20

NÚMERO DEL 21 AL 30



TIPS (Sesión en tiempo real)

LUGAR DE LA TRANSMISIÓN

ILUMINACIÓN

CONEXIÓN: INTERNET ALAMBRICA

EQUIPO DE CÓMPUTO: MICRÓFONO Y CÁMARA

NO SERVICIOS DE STREAMING

CÁMARAS Y MICRÓFONOS APAGADOS

REVISAR QUE SE ESTÉ GRABANADO

VIDEOS (COMPARTIR EL LINK PREVIO)

Roles: docente y el alumno a distancia.



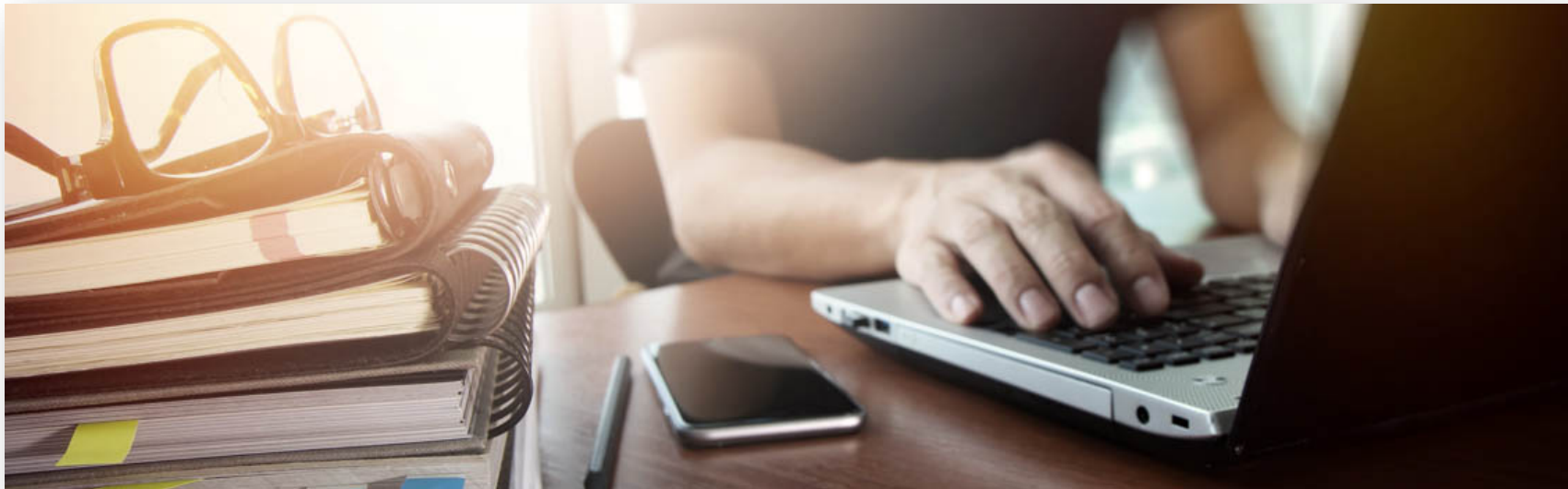
¡RELEVANTE!

EVALUACIÓN

- Proyectos
- Test
- Presentaciones en tiempo real
- Video-presentaciones
- Portafolios de evidencias

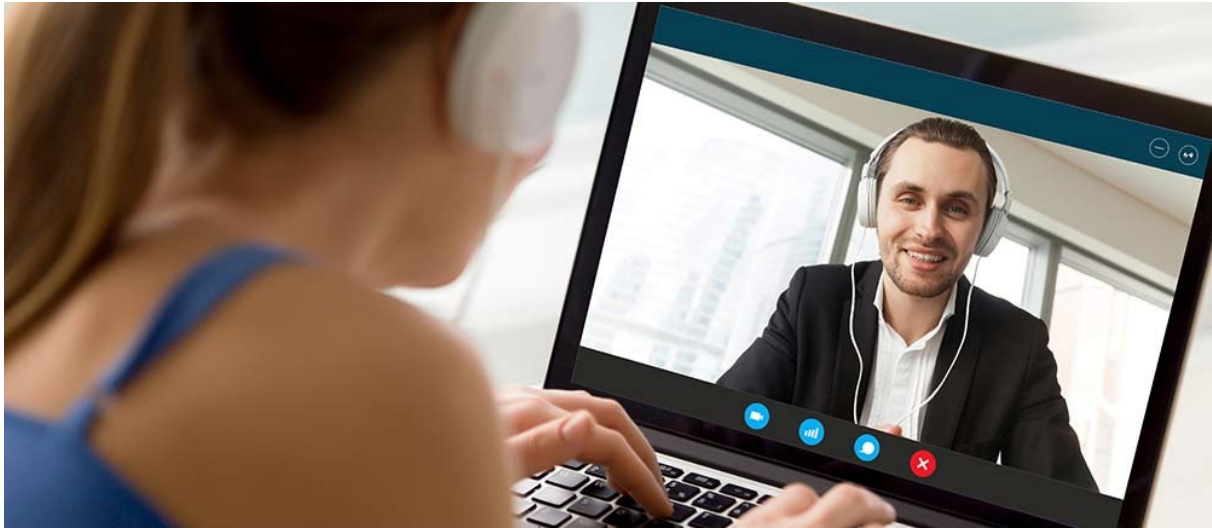
PSICOEMOCIONAL

Rúbricas



¡RELEVANTE!

RETROALIMENTACIÓN



Cuando retroalimentas en medios digitales es muy relevante dar al estudiante información suficiente para identificar sus logros, así como los aspectos a mejorar.

- A) Texto
- B) Audio
- C) Video
- D) En tiempo real (1 – 1 / equipo)

Cubre las necesidades del estudiante.

EVIDENCIAS CAPACITACIÓN

AULA VIRTUAL: Google Classroom





Per aspera ad astra

Gestionando mi aula a distancia



Mtra. Beatriz Cruz Olivares
Responsable Académica de Campus Virtual
UMAD
beatriz.cruz@umad.edu.mx