

Diseño de una Propuesta Formativa

Actividades y evaluación



María Antonella Diblasi

Secretaría de Virtualidad, FFyL - UNCuyo
madiblasi@ffyl.uncu.edu.ar

Agosto de 2024

La Propuesta Formativa

El diseño de propuestas educativas híbridas o a distancia presenta una complejidad significativa debido a la necesidad de integrar diversos elementos pedagógicos, tecnológicos y sociales para garantizar una experiencia de aprendizaje significativa. El gran desafío es que exista coherencia entre todos los elementos de la propuesta para que se logren los objetivos planteados, en los tiempos previstos en el Bloque Inicial.

Competencias Digitales del Docente Involucradas

En este bloque nos centramos en el desarrollo de dos competencias digitales fundamentalmente. En el marco de competencias digitales, las mismas son la 03 y la 04 (Figura 1). La 03 se denomina Competencia de Enseñanza y Aprendizaje y es, como vimos en el capítulo anterior, una competencia que articulará toda la propuesta pedagógica virtual.

La 04 se denomina Competencia de Evaluación y Retroalimentación y está íntimamente relacionada a la competencia anterior. Al integrar las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza, debemos considerar cómo las tecnologías digitales pueden mejorar las estrategias de evaluación existentes. Al mismo tiempo, también debemos considerar cómo pueden emplearse para crear o facilitar enfoques de evaluación innovadores. Al mismo tiempo, las

tecnologías digitales pueden contribuir a monitorear directamente el progreso de los estudiantes, a facilitar la retroalimentación y a permitir que los educadores evalúen y adapten sus estrategias de enseñanza.

Competencias a Desarrollar en su Práctica Docente

- Programar y poner en funcionamiento dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las intervenciones docentes.
- Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración entre los estudiantes. Capacitar al alumnado para utilizar las tecnologías digitales como parte de las tareas de colaboración, como un medio para mejorar la comunicación, la cooperación y la creación conjunta de conocimiento.
- Utilizar las tecnologías digitales para favorecer procesos de aprendizaje autorregulado, es decir, hacer que los estudiantes sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.
- Utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.

Desafíos de su Práctica Docente:

- Estructurar las sesiones lectivas de modo que las diferentes actividades digitales (dirigidas por docentes y por estudiantes) refuercen conjuntamente el objetivo del aprendizaje..
- Implementar actividades de aprendizaje colaborativo en las que se utilicen dispositivos digitales, recursos o estrategias de información digital
- Utilizar las herramientas digitales de evaluación para monitorizar el proceso de aprendizaje y para mejorar las estrategias de evaluación formativa.

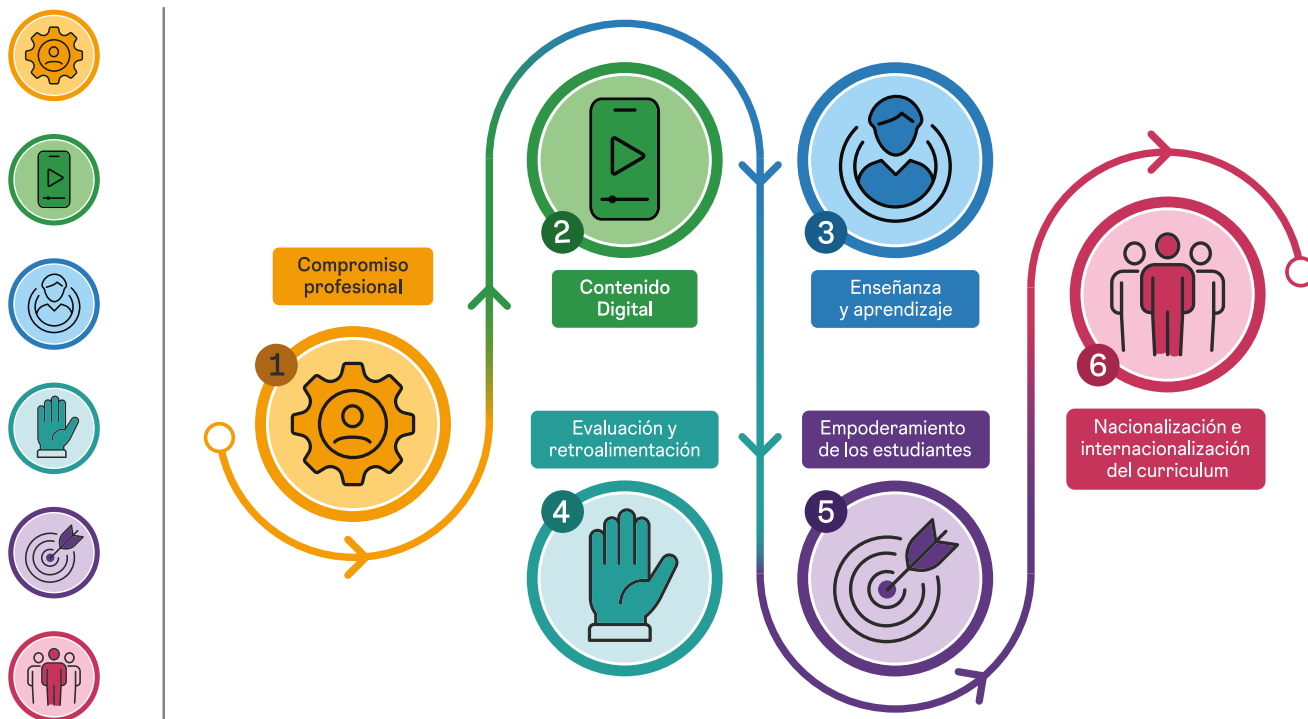


Figura 1. Esquema de Competencias Digitales

Este modelo de trabajo ha sido adaptado y ampliado en base al marco DigCompEdu para su utilización en FAD y en FFYL, de UNCuyo

Primer Paso: Diseño del Aula

Una vez que ya hemos ordenado la propuesta pedagógica y la hemos presentado en el bloque inicial del aula, debemos comenzar a gestionar el aula para que el trayecto sea simple, ordenado y por sobre todo, coherente.

La primera decisión tiene que ver con el formato del curso: debemos elegir entre un formato semanal, por bloques o mosaicos. Cada uno de estos 'estilos de navegación' son una metáfora del recorrido del aula. Si preferimos una navegación secuencial organizada por semanas de cursado, podríamos elegir el formato semanal. Si preferimos organizar la navegación por bloques también atendemos a una secuencia más cronológica lineal. También podemos usar un formato mosaico que permite fragmentar el aula en cápsulas con un orden interno en sí mismas.

Lo importante es que el usuario debe poder decodificar el aula de forma sencilla y cada semana, cada bloque o cada mosaico deben mantener la lógica que presentamos en el bloque inicial. Vamos a profundizar sobre los aspectos de mediación en el **bloque 4: Mediación y Tutoría**.

Segundo Paso: Diseñar Experiencias de Aprendizaje: La Planificación

El programa es nuestra guía a la hora de diseñar las aulas virtuales y solemos estructurarlas

siguiendo la secuencia de contenidos propuesta para cada eje temático/unidad.

Los insumos y producciones que le dan forma a esto se materializan, por ejemplo, en la bibliografía y webgrafía a la que echamos mano y en los materiales y estrategias de enseñanza planificadas ad hoc que desplegamos durante el ciclo lectivo anual o semestral de nuestra asignatura (secuencias didácticas; clases presenciales; videos de clases Presentaciones en PP; Genially; Canva; Redes Sociales y ppt, etc.)

Sin embargo, el compromiso con nuestra práctica no termina allí, si todo eso que construimos lo traspasamos sin más en el aula virtual, lo que hacemos es convertirla en un buen repositorio. Proponemos aquí un ejercicio de reflexión acerca de cómo planificamos nuestra práctica. En este caso, si bien puede ser diseccionada con intereses analíticos, la propuesta pedagógica que diseñamos, debe apuntar al desarrollo de un cúmulo de competencias que nos son propias curricularmente. En nuestro plan de estudios, se describen las competencias disciplinares y profesionales en el perfil del egresado. Se organizan curricularmente en campos de formación: disciplinar específica, general y profesional. En este curso vas a notar que dentro de esos campos de formación se encuentran competencias aún más específicas: digitales, de internacionalización y lingüísticas. En este bloque nos abocamos a las competencias digitales que tenemos que desarrollar

como docentes y promover su desarrollo en nuestros estudiantes.

La **planificación** tiene como propósito fundamental garantizar la cobertura curricular y preparar la enseñanza en correspondencia con las especificaciones curriculares y necesidades que emergen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que, por otra parte, el diseño es la forma particular en la cual cada docente desde sus propias concepciones genera estrategias para llevar a la práctica lo planificado.

Planificar: El diseño Inverso.

¿Cómo planificar desde las competencias?

Proponemos repensar nuestras prácticas y específicamente la forma en la que planificamos tomando como referencia el Enfoque del Diseño Inverso (Wiggins y McThye, 2011). Para hacerlo, debemos pensar en tres elementos claves de la planificación en el siguiente orden:

1. **Objetivos** (desde las COMPETENCIAS) en función de competencias de los estudiantes.
2. **Evaluación** (a dónde quiero llegar)
3. **Recursos y Actividades** (en andamiaje hacia la meta final)

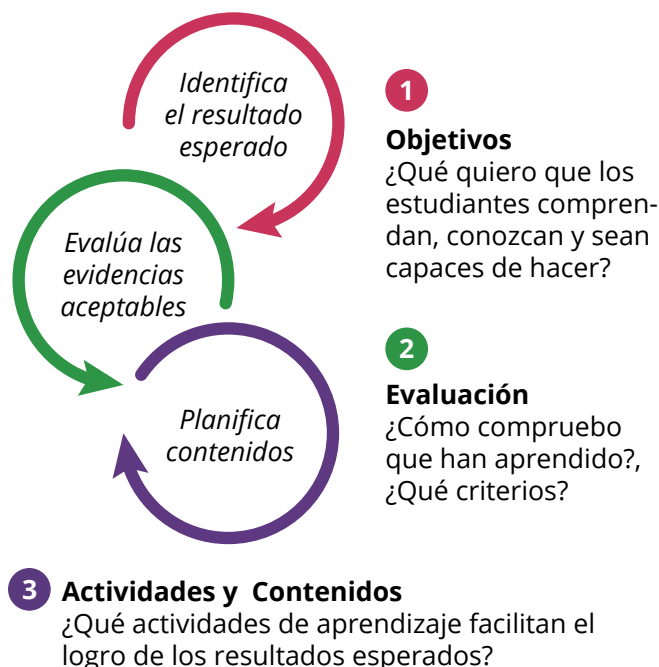


Figura 2. Esquema del Diseño Inverso

El diseño inverso o reverso (Backward Design) es un enfoque pedagógico que capacita al estudiante a transferir o a aplicar los conocimientos adquiridos durante el aprendizaje a ámbitos diferentes a los presentados en el aula (Wiggins

y McTighe, 2011), es decir, capacita al estudiante a entender, a reflexionar, a evaluar y a emplear lo aprendido en situaciones nuevas.

Este diseño (*Imagen 2*) hace que el docente se plantee, desde un primer momento, los resultados que se espera obtener al final de una unidad temática. Teniendo esto en cuenta, debe seguidamente determinar qué tipo de evidencias necesitará para medir los resultados y, finalmente, ayudarlo a crear las actividades o tareas, las cuales harán que los estudiantes alcancen los resultados esperados. Sin lugar a dudas, el diseño inverso hará que las actividades de clase ganen en coherencia, motivación y autenticidad.

La implementación del diseño inverso requiere que el docente parta de tres pilares fundamentales, los cuales deben postularse de forma secuenciada: 1) establecer o identificar los resultados deseados, 2) obtener las evidencias de aprendizaje y 3) Diseñar actividades de aprendizaje y seleccionar contenidos.

1. Establecer o identificar los resultados deseados

La formulación de los objetivos debe estar siempre centrada en el que aprende y en la concordancia con las competencias marcadas. Nunca deben estar formulados en función del contenido ni en función de la actividad del profesor. Sino, que debemos preguntarnos: ¿Qué deberían saber, entender y ser capaces de hacer los estudiantes? ¿Cuáles son los conocimientos duraderos deseables?

Luego, debemos tener en cuenta que **los objetivos deben** apuntar al aprendizaje continuo y duradero, ser redactados en forma clara y precisa, ser alcanzables y medibles, ser definidos en base a: CONOCIMIENTOS (datos, conceptos, fechas, teoría), DESTREZAS (conocer, analizar, evaluar, crear), ACTITUDES (respetar, valorar). Estos objetivos podrán definirse con el apoyo en la Taxonomía

2. Obtener las evidencias de aprendizaje (indicadores - evaluación)

La evaluación debe dar cuenta del proceso y del grado de consecución de los objetivos. Eligiendo una estrategia que sea acorde y coherente a todo lo anterior indicado. Incluir criterios de evaluación y especificar los tiempos.

Implica la elaboración de las evidencias, las cuales ayudarán al aprendiz a trabajar el entendimiento y los objetivos marcados para llegar a la tarea final. Nos preguntamos

- *¿Qué aceptamos como evidencia o indicadores del entendimiento que los alumnos tienen del tema y de sus competencias?*
- *¿Cómo sabemos si los estudiantes han obtenido los resultados deseados y han alcanzado los estándares?*
- *¿Cuáles son los criterios para evaluar esos procesos y/o resultados?*

En la parte final de las evidencias se debe informar a los estudiantes cómo se irán evaluando las competencias. Las rúbricas o listas de autoevaluación pueden ayudar al aprendiz a estar informado de su progreso. Se recomienda que las rúbricas se entreguen al principio de la unidad temática, ya que se conseguirá que la evaluación sea continua y autónoma.

La evaluación debe involucrar a todos los actores implicados en el proceso de enseñanza - aprendizaje: los alumnos, los docentes, el diseño. Debe ser no solo sumativa sino formativa, integral y continua.

3. Diseñar las actividades y seleccionar los contenidos

En este momento de la planificación decidimos qué actividades incluir para medir el progreso hacia los objetivos. Pasamos a la elaboración de las actividades, las cuales reflejarán lo comentado en los pasos uno y dos. Cabría puntualizar que la secuencia de las actividades de cada tarea obedece a razones pedagógicas. Por ejemplo, la secuencia didáctica es un andamiaje en el cual la primera actividad ayudará al aprendiz a llevar a cabo la segunda actividad, y ésta a la tercera, hasta llegar a la tarea final. Aquí es hora de preguntarnos:

- *¿Qué conocimiento habilitante (hechos, conceptos, principios) y habilidades (procesos, procedimientos, estrategias) necesitarán los estudiantes para desenvolverse correctamente y alcanzar los resultados deseados?*
- *¿Qué actividades van a equipar a los estudiantes con los conocimientos y las habilidades necesarias?*
- *¿Qué van a hacer los estudiantes durante todo el proceso?*
- *¿Qué van a leer / ver/ escuchar?*
- *¿Qué van a HACER con ese material?*

En este punto, es importante pensar en las actividades del docente, es decir qué va a hacer el docente explícitamente: clases presenciales, tutor en un foro, mediador en una actividad, creación de recursos, etc.). Como así también en las del estudiante: de forma autónoma y de forma colaborativa. Es decir, tomar en cuenta todas las actividades que el estudiante realizará en el aula de forma presencial, en el aula virtual (intervenir en un foro, mirar un video, escribir en una wiki, etc.) y de forma autónoma (como leer bibliografía, escribir un informe, etc.)

Pensar todos estos aspectos de forma integradora para generar coherencia tanto a nivel del bloque o unidad temática sino también en la propuesta general.

Derechos Digitales

Para aclarar este concepto, los derechos digitales son una extensión de los derechos recogidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) que fomentan un modelo de transformación digital que refuerce la dimensión humana. Éstos tienen por objetivo final garantizar el acceso a Internet a todas las personas para cerrar la brecha digital, y promover un uso correcto de la red como un bien común de toda la humanidad.

En la actualidad no existe un estándar de estos derechos, sino que cada país ha creado su propia carta de derechos digitales. España, de hecho, es uno de ellos. (Puedes leerlos [en este enlace](#))

Así mismo, la Carta Internacional de los Derechos Humanos en la Era Digital (2020) es una iniciativa de la ONU que busca adaptar y garantizar los derechos humanos fundamentales en el contexto digital. Su propuesta principal es asegurar que los derechos consagrados en instrumentos internacionales se apliquen plenamente en el entorno digital. Esto incluye la protección de la privacidad, la libertad de expresión, el acceso a la información, la seguridad digital, y la no discriminación en línea. La Carta también enfatiza la responsabilidad de los Estados y las empresas tecnológicas en proteger estos derechos y promover un entorno digital que respete la dignidad humana y la equidad.

¿Por qué debemos desarrollar competencias digitales en los y las estudiantes?

La nueva era digital viene cargada de oportunidades para las empresas, desde la creación de nuevos puestos de trabajo relacionados con las nuevas tecnologías, mejoras en la productividad de los/as empleados/as, procesos productivos menos contaminantes, etc.

Sin embargo, la era digital no está exenta de retos. La automatización de procesos puede hacer perder puestos de trabajo no cualificados, la brecha digital continúa siendo alta entre algunos colectivos, la ciberdelincuencia cuesta a los Estados y a las empresas millones de euros en pérdidas cada año, etc.

«La humanidad debe estar en el centro de la evolución tecnológica. La tecnología no debe usar a las personas, nosotros/as debe usar la tecnología para beneficio de todos/as»

(António Guterres, secretario general de Naciones Unidas.)

Como declara António Guterres, secretario general de Naciones Unidas, en esta nueva era digital, la transformación de nuestra sociedad debe abordarse considerando los derechos humanos, situando a las personas en el centro, empoderando a los/as ciudadanos/as e incentivando a las empresas innovadoras.

¿Cómo desarrollar competencias digitales en nuestros estudiantes?

Las competencias digitales del ciudadano, según el Marco Europeo de Competencia Digital (DigComp), abarcan habilidades necesarias para el uso seguro y crítico de las tecnologías digitales. Estas competencias incluyen información y alfabetización de datos, comunicación y colaboración, creación de contenido digital, seguridad y resolución de problemas. Según autores como Ferrari (2013), estas habilidades son fundamentales para la participación activa y efectiva en la sociedad digital contemporánea. Además, las competencias digitales facilitan el acceso a la información, la participación cívica y la inclusión social, permitiendo a los ciudadanos adaptarse y prosperar en un mundo cada vez más digitalizado.

La competencia digital es una de las competencias transversales que los educadores necesitan inculcar en los alumnos. Mientras que el fomento de otras competencias transversales representa sólo un aspecto de la competencia digital de los educadores en la medida en que las tecnologías digitales se utilicen para hacerlo, la

capacidad de favorecer que los estudiantes desarrollen su competencia digital es una parte integral de la misma.

Por lo tanto, es parte de la competencia digital de los educadores capacitar a los estudiantes para participar de forma activa en la vida y el trabajo en una era digital. Es una oportunidad de capacitación de los estudiantes para utilizar de forma creativa y responsable las tecnologías digitales para la información, la comunicación, la creación de contenidos, el bienestar y la resolución de problemas.

Les proponemos cinco competencias generales para desarrollar en sus estudiantes. A continuación haremos una breve síntesis de las mismas:

1. Primero podemos capacitar a nuestros estudiantes en la INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA mediante actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que les desafíen a interactuar de manera crítica y efectiva con la información en el mundo digital. Esto incluye la habilidad de localizar recursos en entornos digitales, organizar, procesar, analizar e interpretar datos, y evaluar la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes. Es esencial enfatizar el uso de sitios académicos y redes de especialistas en las que participamos, así como promover el uso de buscadores académicos y repositorios institucionales. En la era digital, los estudiantes enfrentan el desafío de navegar un vasto mar de información, donde la capacidad de discernir fuentes confiables es crucial para su desarrollo académico y profesional.
2. En la era de las redes sociales, la competencia de COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN digital es una buena oportunidad para una instancia de aprendizaje a distancia o híbrida. Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica. Facilitar el trabajo colaborativo en línea mediante herramientas de Moodle o aplicaciones externas permite a los estudiantes experimentar dinámicas de colaboración similares a las del entorno profesional, donde las redes digitales son fundamentales. Esta práctica prepara a los estudiantes para enfrentar y aprovechar los desafíos del mundo laboral interconectado.

3. Estamos continuamente rodeados de contenidos digitales. Pero saber interactuar con los mismos de una manera ética y académica es un desafío constante. Por ello, podemos gestionar desde el aula virtual desarrollar en los estudiantes la competencia de **CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL**: Puede incluir actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los alumnos expresarse a través de medios digitales, así como modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo afectan a los contenidos digitales los derechos de autor y las licencias, cómo hacer referencia a las fuentes y atribuir las licencias.
4. Una de las competencias digitales más relevantes hoy en día es el **USO RESPONSABLE** que pone énfasis en la dimensión ética de la tecnología para asegurar una digitalización inclusiva y humanista. A nivel global, crece la preocupación por formalizar y reglamentar los derechos digitales, protegiendo a los ciudadanos en el entorno digital en aspectos como la protección de datos y la no discriminación en línea. Además, emergen nuevos desafíos, como la inteligencia artificial y la neurotecnología, que requieren una reflexión ética profunda. Es crucial incluir en nuestras actividades educativas instancias que garanticen el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes al utilizar tecnologías digitales. También debemos capacitarlos para gestionar riesgos y emplear estas tecnologías de manera segura y responsable. En particular, el uso de aplicaciones de inteligencia artificial en el ámbito académico subraya la importancia de reconocer y abordar cuestiones éticas, especialmente al participar en procesos creativos e intelectuales que involucren estas herramientas.
5. En una creciente oferta de tecnologías innovadoras, es fundamental que los estudiantes tengan la competencia de **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DIGITALES**: todo el tiempo estamos interpelados por el cambio continuo de las interfaces digitales. Esto nos lleva a buscar soluciones prácticas a la hora de usar nuevas herramientas o reconocer cambios en las mismas. Por ello, podemos incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o que transfieran conocimientos

tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones. Es una forma oportuna de explorar, por ejemplo, las potencialidades de la inteligencia artificial aplicada a nuestro ámbito profesional.

Estas cinco competencias digitales deben integrarse de manera explícita y clara en las propuestas educativas, ya sean híbridas o a distancia. Aunque algunas iniciativas educativas ya las incluyen, su reconocimiento formal es esencial para garantizar un enfoque pedagógico coherente. Identificar y valorar estas competencias en nuestras prácticas de enseñanza y aprendizaje nos permite diseñar estrategias más efectivas para su mediación en aulas virtuales. Al hacerlo, podemos evaluar y mejorar la calidad del proceso educativo, asegurando que los estudiantes adquieran habilidades digitales fundamentales para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Reflexión final

La planificación educativa, especialmente desde el enfoque del diseño inverso, se centra en la creación de experiencias de aprendizaje coherentes, significativas y orientadas a resultados claros. Este método parte de establecer los objetivos finales basados en competencias, para luego definir las evidencias de aprendizaje que demostrarán la consecución de esos objetivos, y finalmente, diseñar actividades alineadas que guíen a los estudiantes hacia los resultados deseados. Este enfoque no solo asegura la cobertura curricular, sino que también promueve la reflexión docente sobre la planificación y la coherencia pedagógica, permitiendo adaptar las estrategias a las necesidades reales de los estudiantes y facilitando la transferencia de conocimientos a contextos nuevos y diversos.

Es importante resaltar que un diseño planificado con precisión nos permite como docentes definir claramente los objetivos de aprendizaje, asegurando que cada actividad contribuya al desarrollo de habilidades específicas, conocimientos duraderos y actitudes formativas. Esto no solo facilita una evaluación más efectiva del progreso de los estudiantes, sino que también mejora la motivación y la autenticidad del proceso educativo, fomentando un aprendizaje significativo que prepare a los estudiantes para aplicar sus competencias en diferentes contextos y situaciones.

Desarrollar competencias digitales en los estu-

diantes es una oportunidad de aprendizaje que complemente los fundamentos de nuestro espacio curricular. Podemos reforzar los saberes propuestos en nuestro programa a partir de una competencia digital o la articulación entre varias de ellas.

Desde la Secretaría de Virtualidad entendemos que es crucial porque el entorno laboral y académico actual exige habilidades avanzadas en el manejo de tecnologías digitales. Estas competencias permiten a los estudiantes realizar investigaciones más eficientes, colaborar en entornos virtuales, y acceder a información global. Además, el dominio de herramientas digitales mejora la capacidad de innovar, resolver problemas complejos y adaptarse a los cambios tecnológicos.

Enfrentar los desafíos de la era digital, como la ciberseguridad, la sobrecarga de información y la transformación de los modelos de trabajo, requiere una preparación sólida. Así, los estudiantes de posgrado están mejor equipados para contribuir a la evolución digital en sus disciplinas y sectores.

Bibliografía

- Aguilar Ponce, L. del J., & Zambrano Montes, L. C. (2022). Uso didáctico de las aulas virtuales en la enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (32), 112-122. <https://doi.org/10.24215/18509959.32.e12>
- Coalición de Derechos Humanos en la Era Digital. (2020). Carta Internacional de los Derechos Humanos en la Era Digital. Recuperado de <https://www.era-digital.org>
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2022). Project-based learning in the digital age. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00307-0>
- Reynolds, G. (2022). Backward design in online course development. *Journal of Online Learning Research*, 8(1), 25-39.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2021). *Understanding by Design*. ASCD.