

Unidad 3

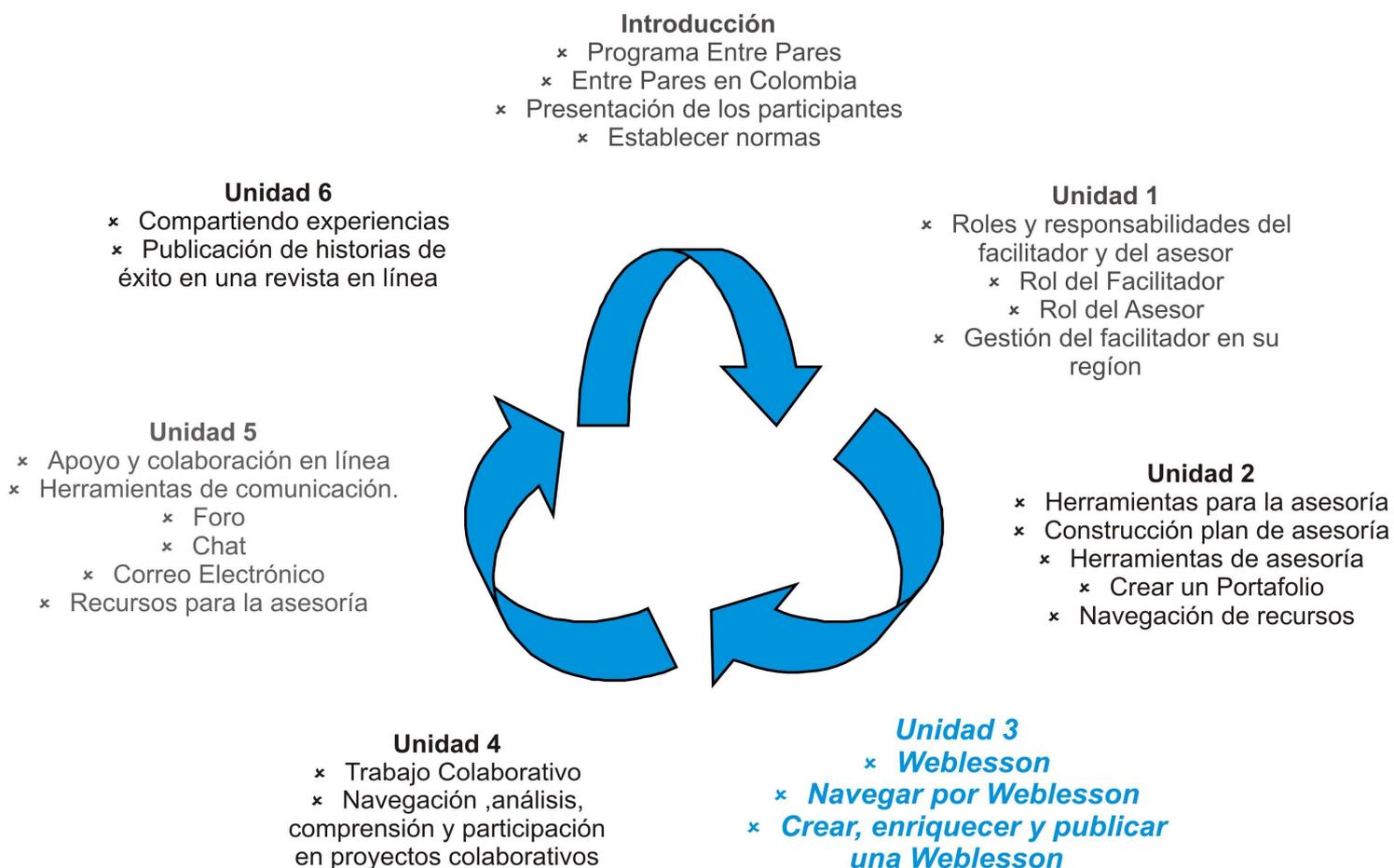


Figura 8 Entre Pares Colombia

Unidad 3 - *Weblesson*

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

En esta Unidad se busca que los docentes participantes elaboren una actividad de aprendizaje llamada “*Weblesson*” y que haciendo uso de diferentes herramientas interactivas, flexibles, manipulables, reutilizables y accesibles digitalmente en cualquier nivel escolar, generen en sus educandos aprendizajes de mayor significación. La *Weblesson* debe incluir: un área del plan de estudios, los estándares, logros e indicadores que la sustentan, una situación problematizadora, una herramienta de andamiaje, tareas y herramientas evaluativas.

OBJETIVOS

En esta Unidad los docentes:

- ⇒ Diseñarán una *Weblesson* teniendo en cuenta los lineamientos, competencias y estándares del área que pretendan intervenir, integrando en forma significativa el uso de la tecnología
- ⇒ Diseñarán una herramienta de andamiaje que ayude a los estudiantes a organizar su trabajo y su proceso de pensamiento
- ⇒ Ejercitarán habilidades de comunicación a través de discusiones constructivas sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que les permita enriquecer su *Weblesson*
- ⇒ Publicarán su *Weblesson* en Internet.

DEFINICIÓN DE *WEBLESSON*

Una *Weblesson* es una actividad en la que se plantea una situación o un problema que los alumnos deberán resolver realizando una serie de tareas que promueven un aprendizaje significativo. Dichas actividades están integradas al curriculum y potencian el uso de la tecnología.

Al trabajar en una *Weblesson* los alumnos buscan recursos, herramientas interactivas y realizan tareas en línea.

Durante el proceso de resolución del problema o de la situación, los alumnos desarrollan su creatividad y su pensamiento crítico. Esto les permite discernir, emitir juicios y tomar decisiones acerca de los recursos y contenidos a utilizar.

Unidad 3 - Actividad 1

Reconocimiento e identificación de una *Weblesson*

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

Los participantes harán un recorrido por varias *Weblesson* y analizarán su estructura a través de una ruta de análisis

Instrucciones para la actividad

- ⇒ Ingrese a las páginas del Programa Entre Pares
 - http://pc.innovativeteachers.com/mpc_web
 - www.programaentepar.com
- ⇒ Ingresar y dar clic en la pestaña ubicada para las *Weblesson*
- ⇒ Una vez ubicados en las *Weblesson* de clic en Examinar
- ⇒ Visita por lo menos tres *Weblesson* y a una de ellas aplícale la Ruta de análisis
- ⇒ Socializamos entre todos las *Weblesson* evaluadas y se dará un tiempo para organizar los Portafolios.

Ruta de análisis para *Weblesson*¹⁰

URL de la *Weblesson*:

Área o áreas a las que está dirigida la actividad:

Título de la *Weblesson* que está analizando:

¿Considera que el título es llamativo y se relaciona con el tema de discusión?

Si__ No__

¿Por qué?_____

Palabras clave: ¿Las palabras clave permiten ubicar al lector en el tema a tratar?

Si__ No__

¿Por qué?_____

Indique el grado escolar al que está dirigida la lección:

¿Considera que las actividades que plantea la *Weblesson* son acordes al grado de escolaridad para el que está dirigido?

Si__ No__

¿Por qué? _____

Enumere los contenidos que pretende abarcar la *Weblesson*:

¿Los contenidos están acordes a la edad y el tiempo en que se pretende desarrollar la lección?

Si__ No__

¿Por qué? _____

Enuncie los objetivos que pretende la lección:

¿A partir del recorrido hecho por la *Weblesson*, considera que los objetivos se pueden lograr?

Si__ No__

¿Por qué? _____

Enuncie la situación o pregunta generadora:

¿Considera que la pregunta o situación generadora es clara y permite generar en los educandos situaciones de aprendizaje?

Si__ No__

¿Por qué? _____

Enuncie las tareas que propone la *Weblesson*:

¿Las tareas son claras y permiten reforzar los objetivos de aprendizaje propuestos en la *Weblesson*?

Si__ No__

¿Por qué? _____

¿Los criterios de evaluación son claros y permiten evidenciar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes?

Si__ No__

¿Por qué? _____

¿Los recursos como páginas Web o actividades complementarias son de utilidad, funcionan y enriquecen la actividad de aprendizaje?

Si__ No__

¿Por qué? _____

¿La *Weblesson* cuenta con Bibliografía?

Si__ No__

Unidad 3 - Actividad 2 - Crear una *Weblesson*

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

Los participantes utilizarán la plantilla propuesta para la creación de una *Weblesson* y desarrollarán paso a paso cada uno de sus elementos de su estructura. Los educandos diseñarán una *Weblesson* que puedan resolver en máximo tres sesiones de 45 minutos.

Instrucciones para la actividad

- ⇒ Análisis de la plantilla.
- ⇒ Seguir las instrucciones paso a paso del Facilitador
 - Diligenciamiento del cuadro comparativo de conceptos de lineamientos, competencias, estándares y logros. (Anexo 1). Socialización de los conceptos.
 - Presentación en *Power Point* por parte del Facilitador (Anexo 2)
 - Pregunta generadora (Análisis de texto)
 - Situación de aprendizaje (Ejemplos)
 - Tareas (Ejemplo).
 - Herramientas de andamiaje (Análisis de texto)
 - Evaluación (Construcción de Rúbrica)
- ⇒ Construcción de la *Weblesson*
 - Elaboración de un borrador de su *Weblesson* en procesador de texto u otra herramienta.

Guía para la elaboración de una *Weblesson*

Tabla 19 Guía para la elaboración de una *Weblesson*

Título	Atractivo, impactante, que llame la atención de sus estudiantes.
Imagen	
Grado	
Logros y competencias	(Tener en cuenta Lineamientos curriculares y estándares. Anexo 2)

Pregunta generadora	(Debe despertar la curiosidad y el deseo de entender algo que nos importa y atrapar la atención de los estudiantes y su inclusión en la situación de aprendizaje planteada)
Situación de aprendizaje	(Escriba la descripción del problema o situación de aprendizaje que los alumnos deberán resolver. Procure que dicho problema los motive a perseverar en la búsqueda de una solución)
<p>Tarea (se te sugiere que tu Weblesson no tenga más de tres actividades con sus respectivas tareas y recuerda que las tareas deben tener siempre una intensión pedagógica clara).</p> <p>Actividad 1 + Actividad 2 + ... + Actividad n = Producto principal</p>	(La o las Tareas deben estar planteadas con instrucciones claras para lograr con éxito el producto principal, y a su vez debe estar relacionada con los productos parciales)

Herramientas de andamiaje	(Anexo 8)
Criterios de evaluación	(Para la evaluación se sugiere el usos de Rúbricas)
Bibliografía y Cibergrafía	

En este punto vamos a detenernos un poco más ya que es necesario ahondar en las características e importancia de una Pregunta generadora al ser ésta la punta de lanza para poder “engancha” al estudiante en la actividad de aprendizaje que estamos trabajando.

Reflexionemos...

Pregunte lo que quiera que le respondan:
 Si su pregunta inicia con ¿Qué es? espere en la respuesta una definición.
 Si su pregunta inicia con ¿Por qué? espere en la respuesta una causa o una justificación.
 ¿Qué prefiere?

Las preguntas generadoras

Despiertan la curiosidad y el deseo de entender algo que nos importa. Atrapan la atención de los estudiantes y su inclusión en una situación de aprendizaje promueve el desarrollo de una habilidad de orden superior (Aprender a aprender) ya que los desafían a examinar detenidamente sus pensamientos, a aplicar sus valores e interpretar sus experiencias en diversas disciplinas y momentos de su vida.

Las preguntas generadoras tienen muchas respuestas correctas posibles, mismas que no se pueden encontrar en los libros: los alumnos deberán construirlas a partir de la información que obtengan, del análisis que hagan de ella, de sus reflexiones (personales y grupales) y de muchas otras acciones.

¿Cómo formular preguntas generadoras?

Una manera de empezar a formular preguntas generadoras, es pensar en lo que se espera que los alumnos hagan:

Tabla 20 Formulación de preguntas generadoras

¿Qué se espera que los alumnos hagan?	La pregunta puede iniciar con...
Identificar la relación causa-efecto	¿Por qué?
Crear o inventar	¿Cómo?
Comparar y contrastar	¿Cuál?

Al formular las preguntas generadoras, utilicen verbos de acción, por ejemplo, los estudiantes podrían:

- ⇒ Tomar (una decisión)
- ⇒ Influir (en alguien)
- ⇒ Recomendar (un plan de acción)
- ⇒ Formular (un juicio razonado)
- ⇒ Cambiar (una opinión)
- ⇒ Mejorar (un servicio o sistema)
- ⇒ Resolver (un problema complejo)

Una vez que haya formulado la pregunta generadora, reflexione...

- ⇒ ¿Puede servir para iniciar una discusión?
- ⇒ ¿Plantea un problema que tiene más de una respuesta correcta posible y más de una manera de resolverse?
- ⇒ ¿Generará curiosidad, invitará a la exploración de ideas y mantendrá el interés de los estudiantes?
- ⇒ ¿Planteará un desafío razonable y requerirá que los estudiantes construyan sus propios significados, respaldándolos con la información que hayan recopilado?
- ⇒ ¿Podrían distintas personas responder de manera diferente a la pregunta y permitiría esto enfoques creativos y respuestas únicas u originales?
- ⇒ ¿Ayudará la pregunta a analizar diferentes puntos de vista sobre un mismo tema?
- ⇒ ¿Está la pregunta ligada de alguna manera a la vida de los estudiantes?
- ⇒ ¿Requerirá la pregunta que los estudiantes analicen sus pensamientos?

Ejemplos de preguntas generadoras:

- ⇒ ¿Cómo podemos hacer para informar a nuestro barrio acerca de la lluvia ácida?
- ⇒ ¿Cuál será el mejor festival de música al que la banda de nuestra escuela pueda asistir durante su viaje anual?
- ⇒ ¿Cómo se puede aumentar la venta de boletos en nuestro teatro?

Situación de aprendizaje (contexto), tarea y pregunta generadora¹¹

¿Cuál es un problema auténtico y atractivo que los estudiantes pudieran abordar haciendo tu *Weblesson*?

Éste es uno de los pasos más importantes en el diseño de las lecciones y que frecuentemente se pasa por alto: plantear una situación con un problema a resolver que atraiga el interés de los estudiantes y que brinde un contexto realista para el aprendizaje.

A continuación se muestra un ejemplo de cómo una tarea para los estudiantes se puede transformar fácilmente en una auténtica y atractiva situación de aprendizaje:

Tarea para los estudiantes antes del proceso de mejora:

Estudiantes: hemos hablado de la necesidad de estar conscientes del número de gramos de grasa, sodio y calorías en nuestra dieta y de porqué es importante conocer esta información. Calculen el valor nutricional de lo que comen en un lugar de comida rápida.

Tarea para los estudiantes después del proceso de mejora:

Estudiantes: imaginen que tienen prisa por llegar a su práctica de baloncesto. Deciden comer algo de "comida rápida" camino al entrenamiento. Recuerden que su profesor recientemente habló acerca de la importancia de la cantidad de grasa, sodio y calorías en su dieta. Y también recuerden que su entrenador de baloncesto les explicó cómo la nutrición hace una diferencia en qué tan bien juegan sus equipos. Ahora deben decidir: ¿Qué tan saludable es su comida rápida preferida? ¿Qué pueden aprender acerca de los valores nutricionales de la comida rápida que les pueda ayudar a ustedes y a sus compañeros de equipo a elegir comida rápida que sea sabrosa y saludable?

Las lecciones que plantean problemas auténticos y atractivos generalmente especifican:

La situación de aprendizaje o contexto (momento y lugar), por ejemplo, "Tienen prisa por llegar al entrenamiento y deciden comer algo en el camino".

El producto, evento o servicio que los estudiantes van a entregar, por ejemplo, "ayudar...a elegir comida rápida que sea sabrosa y saludable".

La audiencia que o quiénes se beneficiarán con el trabajo de los estudiantes, por ejemplo, "ustedes y sus compañeros de equipo".

Una pregunta generadora es la situación de aprendizaje o el problema a resolver de una lección auténtica y atractiva se sustenta en una o más preguntas que disparan la reflexión, a las que se conoce como preguntas "generadoras". Nuestro ejemplo de lección incluía dos de ellas:

¿Qué tan saludable es su comida rápida preferida? ¿Qué pueden aprender que les pueda ayudar a ustedes y a sus compañeros de equipo a elegir comida rápida que sea sabrosa y saludable?

Producto principal

¿Cuáles son los pasos que deberían seguir los estudiantes y qué instrucciones deberían dar los profesores para poder trabajar la situación de aprendizaje o el problema que se plantea en la lección?

Definan las especificaciones del producto que los estudiantes deberán entregar. Sean específicos acerca de lo que los estudiantes deberán demostrar al resolver la situación de aprendizaje o el problema a resolver. Elijan un producto que se pueda hacer fácilmente con los recursos disponibles y dentro del límite de tiempo de la lección.

Antes de continuar, asegúrese que los elementos que ha determinado hasta ahora sean congruentes entre sí:

- ⇒ ¿La pregunta generadora es congruente con la situación de aprendizaje?
- ⇒ ¿La pregunta generadora es congruente con los objetivos?
- ⇒ ¿La pregunta generadora y el contexto son congruentes con el producto?
- ⇒ ¿Las preguntas guía desglosan la pregunta generadora?

Una vez que finalicen la tarea, ¿Los alumnos serán capaces de proponer una respuesta sustentada a la pregunta generadora?

Determinen los pasos a seguir por los estudiantes, así como las instrucciones que los profesores deberán darles para que puedan realizar la tarea de aprendizaje. Resulta de gran utilidad introducir los pasos a seguir por medio de las preguntas guía. Esto ayuda a que los estudiantes entiendan la razón de ser de las actividades que deben realizar.

Determinen los roles cuando la tarea deba realizarse en equipo: es conveniente para asegurar que todos participarán activamente y que tendrán cargas de trabajo equitativas. De esta manera se estará promoviendo un auténtico aprendizaje colaborativo.

Mientras escriben las instrucciones, recuerden que una buena lección debe incluir una situación de aprendizaje interesante para que los estudiantes la hagan con gusto e interés, ofrecer instrucciones paso por paso, y brindar herramientas de andamiaje (por ejemplo, organizadores gráficos) con el fin de que los alumnos logren el éxito esperado en las tareas y en los objetivos planteados (Anexo 9)

Herramientas de andamiaje

Su uso no sólo facilita el desarrollo de la tarea del alumno sino que lo ayuda a organizar sus ideas y analizar su desempeño.

Iniciemos el análisis de este tema con una definición de Andamiaje:

Andamiaje (Scaffolding) Metáfora de Jerome Brunner basada en la idea de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, que permite explicar la función tutorial de soporte o establecimiento de puentes cognitivos que cubre el docente con sus alumnos. Implica que las intervenciones tutoriales del profesor deben mantener una relación inversa con el nivel de competencia en la tarea de aprendizaje manifestado por el alumno, de manera tal que

el control sobre el aprendizaje sea cedido y traspasado progresivamente del docente al alumno¹².

La expresión “puentes cognitivos” se refiere a la construcción de estructuras “andamios” que ayuden al alumno a alcanzar los objetivos, sin que el docente tenga que hacer el trabajo por él. Estos andamios le permiten al alumno entre otros relacionar ideas previas con el nuevo contenido, enfocarse a la tarea y al desempeño que se espera de él, organizar sus ideas y relacionar conceptos de diversas áreas de contenido. Estos procesos a su vez promueven en el alumno un aprendizaje significativo.

Recuerde que la tarea debe estar formada por las instrucciones claras para lograr el producto principal, que a su vez se logrará con la realización de los productos parciales o actividades intermedias apoyadas con las herramientas de andamiaje necesarias (Anexos 7 y 8).

Integración de la tecnología

¿Cuáles son algunas de las maneras en las que la tecnología puede mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje a lo largo de la lección?

El paso siguiente es revisar cuidadosamente los pasos que ejecutará el alumno para identificar aquellos en los que el uso de la tecnología agregará valor o facilitará el trabajo de estudiantes y profesores. De esta manera no estarán integrando “tecnología por el bien de la tecnología”, sino que estarán usando la tecnología para incrementar el aprendizaje de los estudiantes.

Como se señala en la investigación de Bransford, Brown y Cocking¹³:

Debido a que muchas de las nuevas tecnologías son interactivas, ahora es más fácil crear ambientes en los que los estudiantes puedan aprender al hacer alguna actividad, recibir retroalimentación y enriquecer continuamente su comprensión al construir nuevos conocimientos.

Las tecnologías pueden ayudar a la gente a visualizar conceptos difíciles de entender, como por ejemplo a diferenciar los conceptos de calor y de temperatura. Los estudiantes pueden trabajar con *software* de visualización y modelado similar a las herramientas que se utilizan en ambientes no escolares para incrementar su comprensión conceptual y tienen la posibilidad de transferirlas de contextos escolares a no escolares.

Las nuevas tecnologías brindan acceso a una gran variedad de información, incluyendo bibliotecas digitales, datos del mundo real para análisis, y conexiones con otras personas que proporcionan información y retroalimentación, lo cual puede enriquecer el aprendizaje tanto de los profesores como el de los estudiantes.

Piensen en estas categorías de actividades para descubrir las actividades a las que el uso de la tecnología agregará, facilitará y hará más eficientes:

- ⇒ Comunicación (teléfonos, correo electrónico, foros de discusión, etcétera).
- ⇒ Colaboración (archivos concentrados en un servidor, *software* para trabajo colaborativo, etcétera).

- ⇒ Recabar información (fuentes en Internet, CD-ROM's, cámaras digitales, etcétera).
- ⇒ Organizar información (hojas de cálculo, bases de datos, *software* para organizadores gráficos - como Kidspiration -, etcétera).
- ⇒ Expresión (*software* para presentaciones, procesadores de texto, programas para dibujar/pintar, etcétera).

Evaluación

¿Cómo se medirán los logros de los estudiantes contra los estándares, logros, indicadores y competencias seleccionados?

Es probable que ustedes decidan crear una Rúbrica para evaluar los logros de los estudiantes en grado de dominio alcanzado sobre el contenido, los objetivos, las competencias y los estándares de tecnología seleccionados.

Pueden crear su propia Rúbrica tal y como acostumbran hacerlo o ir a [Rubistar](#) y seguir las instrucciones para crear una.

Si así lo desea, puede emplear otros instrumentos de evaluación como las listas de verificación y guías de observación con escalas estimativas.

Es necesario analizar el tipo de aprendizaje que se está promoviendo con este proceso de mejora y los aspectos que deben considerarse en la evaluación (Anexo 10):

Aspectos a considerar:

- ⇒ Situaciones de aprendizaje que planteen aspectos de la vida real y del entorno del alumno.
- ⇒ Problemas que tengan repercusión en su entorno y campo de trabajo.
- ⇒ Vinculación de las experiencias previas de los alumnos con los nuevos contenidos.
- ⇒ Análisis del entorno de los alumnos para una mejora del mismo.
- ⇒ Productos relacionados con el tipo de habilidades que quieren fomentarse
- ⇒ Uso de herramientas de andamiaje que le faciliten al alumno el desarrollo de la tarea y el producto.

Cada una de estos aspectos, le permiten al alumno adquirir habilidades que podrá aplicar en su entorno de manera inmediata, vinculando lo aprendido en la escuela con aspectos de la vida real. A este tipo de aprendizaje se le conoce con el nombre de "Aprendizaje aplicado (Applied Learning o Hands On)".

Para crear una Rúbrica

Vaya al sitio de Rubistar: http://rubistar.4teachers.org/newtutorial/tutorial_es.shtml

¿Cómo citar recursos?

En este paso, integrarán los temas del plan de estudios, las tecnologías, las fuentes de información y otros recursos que se requieren para llevar a cabo la lección. Esta lista se nombrará como “referencias”.

Si utilizaron recursos impresos, citas directas, imágenes con derechos de autor o imágenes que tengan restricción de uso y requieran ser citadas, deberán agregar una referencia. Esto no sólo le permitirá elaborar una mejor práctica, sino que enseña una conducta ética a sus estudiantes.

⇒ Recursos del programa de estudios

Identifiquen secciones/páginas específicas de libros de texto, materiales escritos suplementarios, así como otros recursos curriculares que se requieran para la lección.

Recursos tecnológicos

Identifiquen el *hardware* y *software* además de cualquier otro equipo periférico que se requiera (cámaras fotográficas y de video...) También anote aquí si es necesario reservar laboratorios de computación, si se requiere asistencia técnica.

⇒ Recursos de información

Preseleccionen un número limitado de sitios en Internet y otros recursos de información para que sus estudiantes los utilicen durante su investigación. Esto le permite al profesor supervisar la precisión del contenido y conveniencia del sitio. También hace que el trabajo de los alumnos sea más eficiente.

Con el propósito de se pueda localizar la fuente de información, que es citada dentro de una actividad de aprendizaje, se seguirá la siguiente estructura de estilo para la construcción de referencias.

Publicaciones no periódicas (libros)

Autor, (año). Título de la obra. Lugar de la publicación: Editor o casa publicadora.

Ejemplo 1:

Harasim, L. (2000). Redes de aprendizaje. España, Gedisa.

Publicaciones periódicas (revistas)

Autor, (año). Título del artículo. Título de la revista, volumen, páginas.

Ejemplo 2:

Segura R. (2007). La Escuela del Futuro es ya una realidad. Meta Microsoft, No. 1, 2007, p.8

Recursos electrónicos

Título del recurso. Fecha de acceso, dirección del recurso en la Web (URL).

Ejemplo 3:

Herramientas del Asesor. Recuperado Julio 2007, de:
<http://www.programaentrepares.com/default.asp?op=herramientas>

Unidad 3 - Actividad 3 - Publicar una *Weblesson*

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

A partir del borrador elaborado en la actividad anterior los participantes montarán en Internet su *Weblesson* utilizando alguna de las herramientas de publicación en la Web.

Instrucciones para la actividad

- ⇒ Presentaciones de diferentes formas de publicación (grupos, blogs, wiki –Anexos 3, 4 y 5 - u otras)
- ⇒ Publicar a su *Weblesson* de acuerdo a la herramienta elegida.

Unidad 3 - Actividad 4 - Enriquecer una *Weblesson*

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

A través del intercambio de *Weblesson* por parejas se realizará una retroalimentación del trabajo realizado, ésta tiene la intención de enriquecer las actividades de aprendizaje y poner en práctica las estrategias de Asesoría.

Instrucciones para la actividad

- ⇒ Dividir a los participantes en parejas
- ⇒ Una vez realizada la división, cada pareja intercambia de computador dejando abierto en el suyo la *Weblesson* que elaboró
- ⇒ Cada uno analiza la *Weblesson* de su compañero asumiendo un rol de estudiante (tener en cuenta la ruta de análisis)
- ⇒ Una vez analizada la *Weblesson* deberá realizar sugerencias y aportes a la *Weblesson* del compañero que revisó
- ⇒ Las parejas se denominan un integrante como A y otro como B
- ⇒ El integrante A se queda en el PC que tiene la *Weblesson* de la pareja en el rol de Asesor. El integrante B se desplaza al PC que tiene la *Weblesson* evaluada por la pareja y asume el rol de Facilitador
- ⇒ Luego se cambian los roles y el integrante B regresa al PC que contiene su *Weblesson*. A en el rol de Asesor, n tanto que el integrante B asume el rol de Facilitador de la *Weblesson* evaluada por los dos. En ambos casos se practican las habilidades de comunicación
- ⇒ Luego las parejas se reúnen y comparten las sugerencias y aportes que cada uno hizo
- ⇒ Teniendo en cuenta los aportes de su par, cada uno realiza los cambios que considere pueden mejorar su *Weblesson*
- ⇒ Carrusel: para la socialización de los *Weblesson* se desarrolla la dinámica de carrusel que consiste en que todo el grupo pasará por cada uno de los Pc con las *Weblesson* y la observa durante 5 minutos
- ⇒ Se cierra la Unidad con una estrategia de PNI donde la P, es lo positivo; N, lo negativo e I, lo interesante.

Unidad 3 - Actividad 5 - Presentación de la *Weblesson*

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

Teniendo en cuenta las indicaciones del instructor, se expondrán algunas de las *Weblesson* realizadas durante la formación

Instrucciones para la actividad

Teniendo en cuenta el trabajo realizado durante la formación y el tiempo disponible, se seleccionarán algunas *Weblesson* para ser expuestas a todos los participantes, éstas deben cumplir con todos los requisitos especificados en la plantilla "Guía para la elaboración de una *Weblesson*" y deben pasar por la evaluación del Facilitador.

Unidad 3 - Actividad 6 - Cierre de Unidad

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

El instructor revisa el cumplimiento de los objetivos de esta unidad:

- ⇒ Diseño de una *Weblesson* apegada a los objetivos del currículo del área que pretendan intervenir integrando en forma significativa el uso de la tecnología
- ⇒ Diseño de una herramienta de andamiaje que ayude a los estudiantes a organizar su trabajo y su proceso de pensamiento
- ⇒ Ejercitar las habilidades de comunicación a través de discusiones constructivas sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que les permita enriquecer su *Weblesson*
- ⇒ Publicación de la *Weblesson* en Internet

La siguiente tabla muestra los avances que logró mediante las actividades de esta sesión.

Tabla 21 Cierre de la Unidad 3

Sesión	Conocimientos y habilidades adquiridas	Etapas del ciclo de la Asesoría
4	<p>En esta sesión usted obtuvo información acerca de:</p> <ul style="list-style-type: none"> – La definición, estructura y diseño de una <i>Weblesson</i>. – Estrategias y herramientas para enriquecer una <i>Weblesson</i>. – Sitios que ofrecen diversos recursos para apoyar el aprendizaje. – Procedimiento a seguir para publicar una <i>Weblesson</i>. <p>Desarrolló habilidades para:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Determinar los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar con la <i>Weblesson</i>. – Seleccionar un tema que despierte el interés y la motivación de los alumnos. – Formular una pregunta generadora que represente un reto para el alumno. – Diseñar una situación de 	<p>Preparar</p> <ul style="list-style-type: none"> – Establecer un modelo para las actividades de aprendizaje. – Planear una actividad o un proyecto. – Compartir lecciones y recursos. – Crear o adaptar materiales. – Revisar o desarrollar habilidades tecnológicas. <p>Implementar</p> <p>Demostrar una lección o impartirla en forma conjunta. Aplicar o ajustar.</p>

	<p>aprendizaje que presente hechos de la vida real.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar las tareas que promuevan el desarrollo de habilidades de pensamiento en el alumno. - Seleccionar recursos en Internet y herramientas que promuevan el aprendizaje significativo y la organización de la información. - Elaborar un instrumento de evaluación (Rúbrica). - Escribir una bibliografía. - Retroalimentar el trabajo de otros profesores. - Publicar una <i>Weblesson</i>. - Enriquecer una <i>Weblesson</i> haciendo uso de diversos recursos. 	 <p>El diagrama muestra un ciclo de aprendizaje en un círculo azul con flechas naranjas que indican el flujo. Los pasos son: Diagnosticar (arriba), Determinar objetivos (derecha), Preparar (abajo), Implementar (izquierda), y Analizar (arriba izquierda).</p>
--	---	--

Evaluación de la Unidad 3

Su retroalimentación acerca de la Unidad 3 es muy importante para nosotros. Por favor, responda las siguientes preguntas que nos ayudarán a evaluar y mejorar el programa Entre Pares.

Evalúe las actividades de la Unidad indicando qué tan de acuerdo se encuentra con los enunciados planteados.

Tabla 22 Evaluación de la Unidad 3

Actividad	Completamente de acuerdo	De acuerdo con observaciones	En desacuerdo
Las actividades del curso me permitieron:			
Crear Weblesson planteando logros y competencias.			
Analizar la creación de una Weblesson paso a paso.			
Entender la congruencia con la situación de aprendizaje (contexto), tarea y pregunta generadora.			
Usar correctamente las herramientas de andamiaje.			
Elaborar una rúbrica (evaluación) de una Weblesson.			
Citar correctamente los recursos en una Weblesson.			
Publicar una Weblesson.			
La información se presentó en forma clara y organizada.			
Logró transmitir eficazmente el Panorama general Programa Entre Pares.			
Se logró el entendimiento de los roles y responsabilidades de Facilitador y Asesor.			
El Facilitador creó un ambiente propicio para el aprendizaje.			
Promovió la participación del grupo.			
Logró promover la integración y cohesión del grupo.			

Resolvió las dudas que tenía acerca del programa.				
---	--	--	--	--

Evalúe las actividades de la sesión indicando qué tan útiles le resultan para su labor como Asesor.

Tabla 23 Evaluación de la Unidad 3

Actividad	Bastante útil	Muy útil	Poco útil	No fue útil
Crear una Weblesson para:				
Ejercitar un proceso eficaz de diseño de una Weblesson, lo que incluye definir: objetivos claros, una tarea interesante, una pregunta generadora, vínculos a recursos valiosos y una evaluación del desempeño.				
Diseñar una herramienta para el andamiaje que ayude a los alumnos a organizar su trabajo.				
Ejercitar el diseño de actividades de aprendizaje que hagan uso pedagógico y significativo de la tecnología.				
Enriquecer mi Weblesson para continuar desarrollando habilidades y diseñar actividades que integren el uso de la tecnología.				
Publicar mi Weblesson para que esté disponible en Internet.				

Dudas durante la sesión de hoy:

Comentarios y sugerencias:

