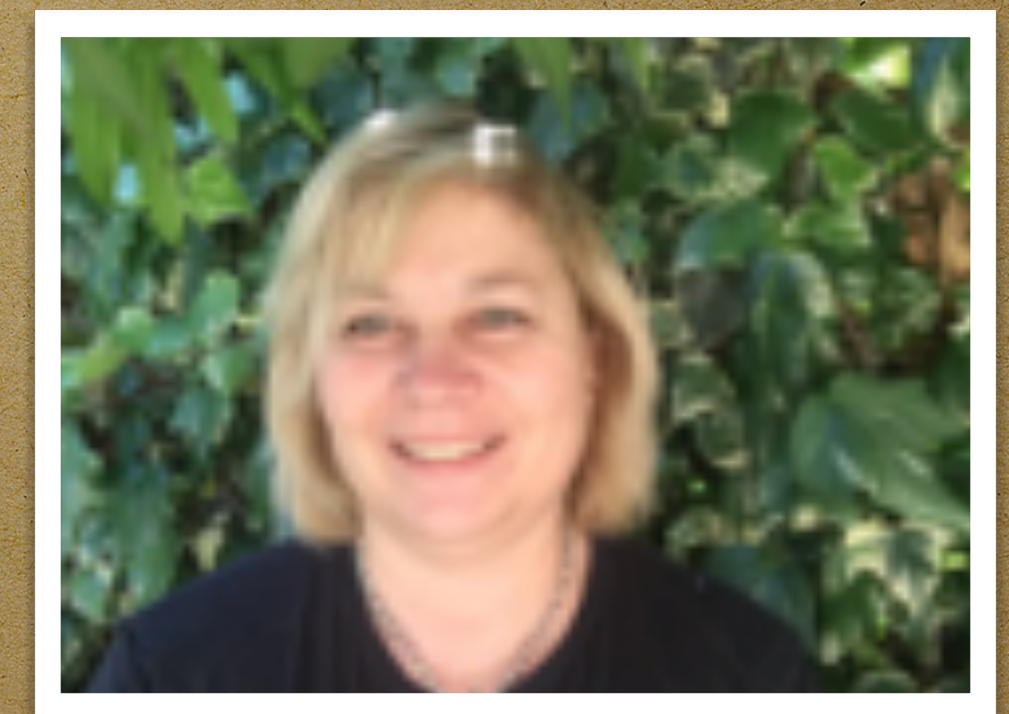


Tutorías en Entornos Virtuales

Andamiaje basado en Estrategias de Metacognición

UNSL



Prof. Magister Liliana Simón
U.N.L.P. -U.O.C.- ISFD #97
UNSL - Argentina

Módulo 3

- Interacción (Interactividad)
- Trabajo en Tareas
- Trabajo Colaborativo en Grupos (fortalezas y debilidades)
- Uso de herramientas internas y externas (Moodle)

Módulo 4

- Presencia Social
- Respeto Digital
- Protección Datos

¿Cómo lograr la autorregulación del Aprendizaje?

Las tecnologías de enseñanza y aprendizaje (Learning Technologies)

- Promover
- **Andamiar**
- Evaluar

Momentos/Espacios Metacognitivos

- Autonomía/autorregulación=
 - + alumno independiente
 - + Inteligencia (S), talentos
 - + Comprensión
 - + Creatividad
- Feedback: diferentes lenguajes, opciones de refuerzo



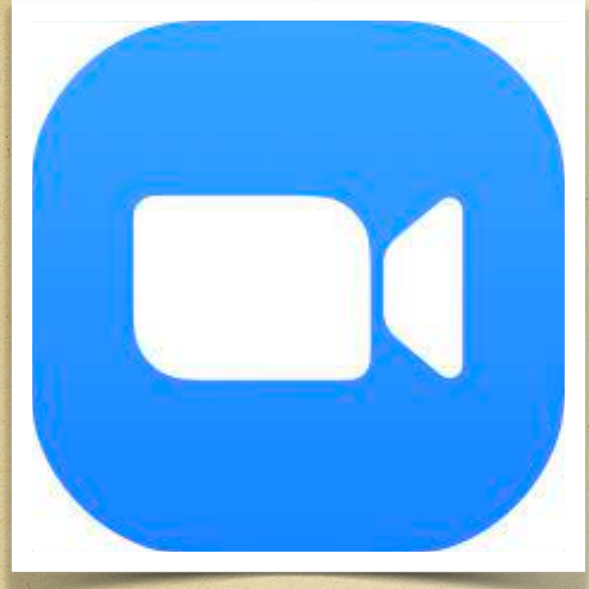
https://miro.medium.com/max/11016/1*T3bnjEwQ2hVI7H2cbdAGIQ.jpeg



Herramientas Tecnológicas

Extension del aula física a la virtual (nuevos espacios & tiempos)

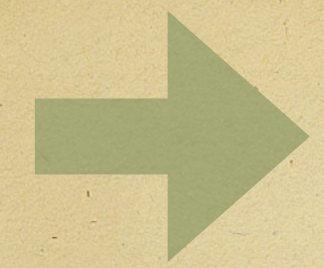
- Blogs
- Wikis
- EVEAs (herramientas internas & externas)
- Redes Sociales como nuevos espacios académicos (Twitter, FB, IG, TG, Line)



Video conferencias:

To Zoom or not to Zoom?

- Ventajas/ Desventajas
- Peligros
- Agilizar videos grabados; Compartir grabado? ;Hacer uno nuevo?
; Tiempo del video?



Armonizar & Simplificar nuestra tarea

➤ Respeto digital: comportamiento, legalidad (Protocolos de identidad, autoría)

¿Qué herramientas?

➤ PPT vs VideoConferencias ((ZOOM, MEET, JITSI, BBB, GoBrunch, ..))

➤ Grabaciones de pantalla: Loom / Camptasia / QuickTime Player / Screencast

<https://screencast-o-matic.com/>

<https://www.loom.com/login>

<https://tecnologia-y-proyectos-educativos.zeef.com/es/citep.uba> <Herramientas (apps) útiles>

**KEEP IT
SIMPLE**



Beta Perpetuo

- Reflexionamos
- Editamos
- Volvemos a editar
- Dejar de lado la rigidez de nuestro pensamiento/ conocimiento

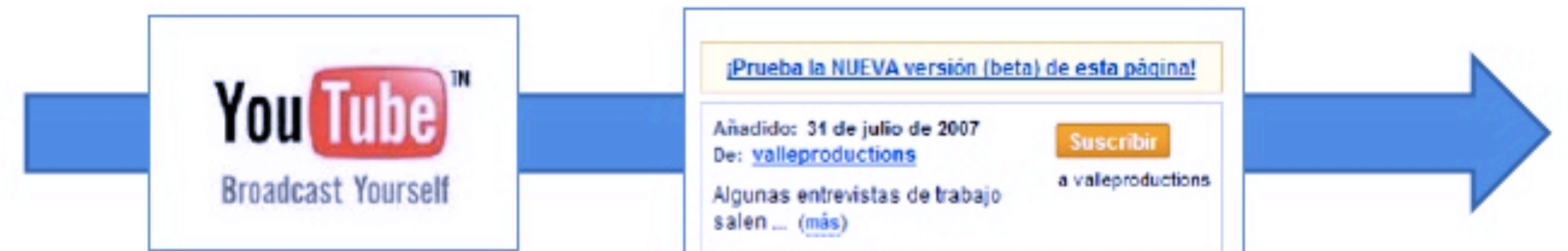
Slideshare <https://es.slideshare.net/>

Beta perpetuo

- ▶ Modelo clásico (software empaquetado)

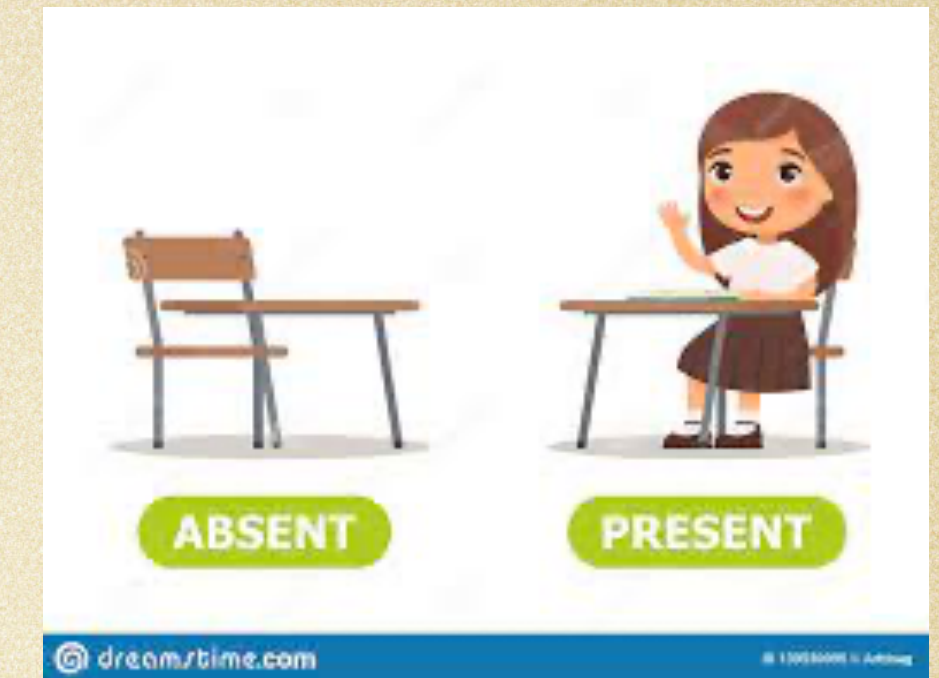


- ▶ Modelo Web 2.0



<https://es.slideshare.net/dmargaix/modulo1-443347>

Las tres presencias en la EaD



Los factores claves a tener en cuenta al diseñar cursos virtuales:

- Presencia *social*
- Presencia cognitiva
- Presencia didáctica

La presencia social: la habilidad de los participantes de vincularse en un EVEA proyectándose *social y emocionalmente* como personas reales a través de las *interacciones*.

Respeto Digital

En este espacio de Lino comparto información sobre Respeto digital

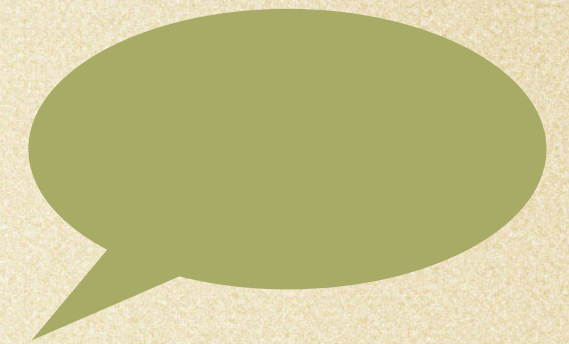
<http://linoit.com/users/iteach/canvases/Respeto%20Digital>

Prof. Magister María Simón
UNLP, Universidad Nacional de La Plata



Momento de Metacognición'

- El tutor virtual: Roles, obligaciones y derechos. Andamiaje virtual
- La importancia del Cronograma y los tiempos en la EaD
- La Teoría de la Distancia Transaccional
- Herramientas & Estrategias de Comunicación
- Conocimiento & Estrategias Metacognitivas
- Presencia del tutor en los diferentes espacios del EVEA
- Presencia Social
- Interacción v s Interactividad
- El trabajo individual, en pares y grupos
- Uso adecuado de herramientas del EVEA (mensajería, foros, wikis, herramientas externas) ...
- La concientización del respeto digital y la protección de datos



Tecnología aplicada a la E

- Trabajo colaborativo
- Autoevaluación & co-evaluación
- Contenidos & tareas *on-demand*
- Diseño y co-diseño propuesta educativa
- Estrategias, herramientas y pistas metacognitivas
- Andamiaje tecnológico basado en la metacognición

Trabajo Final

Evaluación

- Trabajo escrito individual
- Desarrollar uno o dos temas del curso
- Descripción breve del marco teórico del tema (justificación)
- Dos ejemplos
- Conclusiones finales
- Referencia Bibliográfica

Fecha final de entrega: 7 junio 2022

EVALUACION

- TAREAS ENTREGADAS
- PARTICIPACION EN FOROS
- PARTICIPACION EN WIKIS
- TRABAJO FINAL

Formato Trabajo Final

- Introducción / Justificación
- Marco Teórico
- Ejemplos aplicados
- Referencia Bibliográfica
- 3/5 carillas (A4, Arial, Tamaño letra 10)



lilianaesimon@gmail.com