



Orientaciones para definición de los ambientes educativos mediados por TIC

Escenario de interacción	Metodología	Ambientes TIC
Encuentro Interacción sincrónica entre la comunidad del curso (profesor, estudiantes, sociedad, expertos, visitantes).	Exposición e intercambio de conocimientos. Docente y estudiantes socializan, debaten, analizan y aplican conocimientos en diferentes formatos (escritos, sonoros, audiovisuales e hipermediales) y los transforman de manera colectiva.	A) Ambientes Audiovisuales de Aprendizaje – (A3). Para el desarrollo de actividades de encuentro e interacción sincrónica (conferencias, asesorías, discusiones, disertaciones, etc.). Se cuenta con aulas virtuales y ambientes descentralizados y distribuidos para encuentros entre profesores y estudiantes.
	Problematización. Docente y estudiantes dinamizan y promueven la participación de la comunidad en las experiencias educativas, a través de indagaciones, cuestionamientos y retos.	A) A3. B) Pizarras Virtuales (PV). Durante los encuentros sincrónicos permiten diversidad de actividades (comparaciones, lluvia de ideas, problematización de conocimientos, actividades basadas en juego) de manera individual o colectiva.
	Generación y transformación colectiva de conocimientos. Docente y estudiantes construyen ideas, conceptos, fórmulas, ilustraciones, infografías, objetos, etc.	C) Laboratorios virtuales (LAB). Escenarios de manipulación, práctica, experimentación, análisis, transformación y creación individual o colectiva. D) AN.
Acompañamiento Interacción sincrónica y asincrónica del profesor de manera focalizada con un grupo o estudiante.	Asesorías.	D) Ambientes de colaboración en nube (AN). Posibilitan compartir recursos que son construidos y transformados (efecto palimpsesto) de manera sincrónica y asincrónica por parte de una comunidad. A) A3. Ambientes descentralizados.
	Seguimiento al desarrollo de talleres, proyectos y entregables.	
	Retroalimentación.	

<p>Estudio independiente Actividades que se realizan sin la participación directa del profesor de manera individual o grupal sincrónica o asincrónicamente.</p>	<p>Lectura y visionado. Se trata de actividades de aprendizaje que requieren para su desarrollo, la exploración, análisis y aplicación de recursos hipermediales (escritos, sonoros, visuales y multimediales) documentos en formato electrónico (.pdf, .epub), videos, secuencias gráficas, líneas de tiempo, infografías, experiencias 360°.</p>	<p>E) Recursos educativos (RE) abiertos, de acceso regulado (CRAI) y propios.</p> <p>F) UAO Virtual (UV): Sistema Institucional de Gestión del Aprendizaje. Permite la consulta y uso de recursos, entre las cuales se destacan: - Presentación de secuencialidad de una actividad de aprendizaje en H5P. - Contenidos interactivos (H5P) como líneas de tiempo, infografías, experiencias 360, videos, audios. - Otros, como alojar archivos, generar pequeños contenidos, libro, página, asociar enlaces externos, glosarios.</p>
	<p>Problematización. Esta actividad puede integrarse con lecturas y visionados en la medida que permite caracterizar múltiples niveles de comprensión de los mismos y posibilitan al profesor orientar, de una manera más pertinente a las necesidades de los estudiantes, la discusión o desarrollo de la actividad.</p>	<p>F) UAO Virtual (UV): - Se problematizan los recursos educativos (H5P) a partir de contenido enriquecido, como <i>drag and drop</i>, video interactivo, preguntas de varios tipos, adivinanzas, sopas de letras, entre otros. - Creación de cuestionarios con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica que pueden ser retroalimentados automáticamente. - Lección. - Foro. - Mapas conceptuales.</p>
	<p>Gamification y Storytelling. Las experiencias de aprendizaje se presentan como historias basadas en retos protagonizados por cada uno de los estudiantes, en los que se configuran rutas presentadas de manera audiovisual que son recorridas por ellos.</p>	<p>F) UAO Virtual (UV): Desarrollo de actividades de aprendizaje de manera asincrónica. - Tarea. - Taller (evaluación en comunidad / pares). - Wiki. - Foro. - Blog. - Portafolios. - Mapas conceptuales.</p> <p>G) Centro de experiencias educativas interactivas (CE). Ambiente académico institucional distribuido en salones interactivos físicos o virtuales para la ideación, diseño, experimentación y creación de conocimientos y prácticas de naturaleza audiovisual digital.</p> <p>D) AN. C) LAB.</p>
<p>Desarrollos. Pueden ser actividades individuales o colaborativas que implican realizaciones concretas como tareas, talleres, mapas conceptuales, análisis de casos, síntesis, evaluaciones críticas, proyectos, entre otros.</p>		