

# El diseño curricular en entornos on-line

Fernando Trujillo Sáez

*Me siento muy honrada  
de poder estar aquí.*



*¿Cómo lleváis  
el confinamiento?*

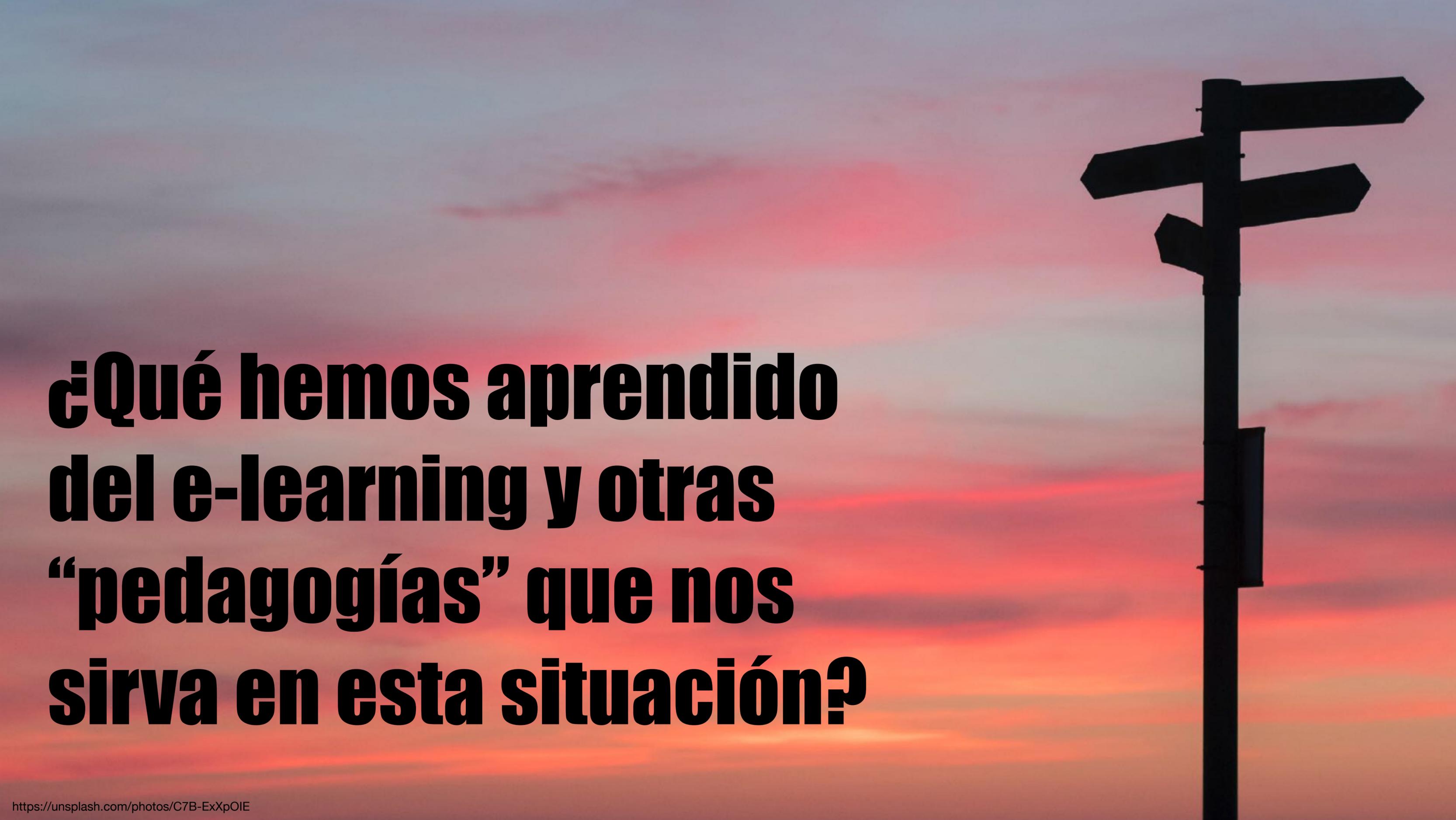
**El confinamiento acabará.  
Ahora estamos  
construyendo la  
Educación  
post-COVID19.**

**“Los problemas comunes sólo pueden ser abordados desde las formas de organización que nosotros mismos creamos.”**

Marina Garcés. 2018.

*Ciudad Princesa.* Galaxia Gutenberg.

Breathe

A silhouette of a signpost with multiple directional arrows against a sunset sky. The signpost is on the right side of the image, and the sky is a mix of orange, red, and blue. The text is in large, bold, black letters on the left side of the image.

**¿Qué hemos aprendido  
del e-learning y otras  
“pedagogías” que nos  
sirva en esta situación?**

# **e-learning en 3 diapositivas**



### Modelos formativos apoyados en e-learning

<i>Modelo de enseñanza presencial con apoyo de Internet</i>	<i>Modelo semipresencial o de blended learning</i>	<i>Modelo a distancia o de educación on line</i>
Internet y específicamente el aula virtual es un complemento o anexo a la docencia presencial. A veces se utiliza el aula virtual en salas de informática bajo supervisión del docente. En otras ocasiones el aula virtual es un recurso de apoyo para el estudio del alumno en su hogar.	Integración y mezcla de clases presenciales con actividades docentes en aula virtual	Titulaciones on line (asignaturas, cursos, máster, doctorado) ofertados a distancia través de campus virtuales
Se mantiene el modelo presencial de docencia: en horarios y en aulas tradicionales	No hay diferenciación nítida entre procesos docentes presenciales y virtuales. Existe un continuum en el proceso educativo	Apenas hay encuentro físico o presencial entre alumnos y profesores. Casi toda el proceso educativo es a distancia
En este modelo se utiliza el aula virtual de forma similar a una fotocopiadora: para que los estudiantes tengan acceso a los apuntes/ejercicios de la asignatura	Se innova el modelo presencial de docencia: en los horarios, en los espacios y en los materiales	Lo relevante son los materiales didácticos y el aula virtual
El aula virtual se concibe como un espacio de información: se ofrece programa asignatura, horarios, tutorías, calificaciones, apuntes, etc. Existe poca comunicación e interacción social a través del aula virtual	El aula virtual es un espacio para la información, la actividad de aprendizaje y la comunicación entre profesores y alumnos	Cobra mucha importancia la interacción social entre los estudiantes y el docente mediante los recursos virtuales

**AREA, M. y ADELL, J. (2009): e-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.**

**Dimensión  
INFORMATIVA**

(recursos y materiales de estudio: textos,  
animaciones, enlaces, videoclips,  
presentaciones ...)

**Dimensión  
PRÁXICA**

(actividades y experiencias de  
aprendizaje bien individual, bien  
colectiva)

**DIMENSIONES PEDAGÓGICAS DE UN AULA VIRTUAL**

**Dimensión  
COMUNICATIVA**

(interacción social entre estudiantes y  
docente)

**Dimensión  
TUTORIAL Y EVALUATIVA**

(seguimiento y valoración del aprendizaje  
por el profesor)

## DECÁLOGO PARA LA PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE UN MODELO CONSTRUCTIVISTA DE ENSEÑANZA EN UN AULA VIRTUAL

1. Crear espacios para que los estudiantes hablen y se comuniquen permanentemente: foros, chat, email, blogs, ...
2. Plantear tareas que exijan la actividad intelectual del alumno: leer, escribir, analizar, buscar, reflexionar, elaborar, valorar, etc
3. Combinar tareas individuales (ensayos, diarios/blogs), con otras colectivas (wikis, glosarios, evaluación compartida, ...)
4. Ofrecer un calendario detallado con las tareas del curso
5. Incorporar guías y recursos para la realización autónoma de las actividades (orientaciones precisas del proceso paso a paso, y enlaces/documentos necesarios)
6. Estimular la motivación, y participación del alumnado (poniendo noticias curiosas, juegos, videoclips, formulando preguntas en el foro...)
7. Incorporar documentos de consulta sobre el contenido en distintos formatos (documentos de texto, pdf, diapositivas, mapas conceptuales, animaciones, videoclips, postcast de audio, ...)
8. Mantener de forma periódica tablón de noticias del profesor
9. Establecer públicamente los criterios de evaluación
10. Ofrecer tutorización y feedback continuo entre el profesor y cada alumno/a, sobre todo en los resultados de evaluación

AREA, M. y ADELL, J. (2009): e-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.

A black mug filled with coffee sits on a white surface. To its left are three silver paper clips arranged in a diagonal line. To the right of the mug is a black pencil with a silver eraser and a sharp lead tip. Further right, a portion of a white eraser is visible. The background is a plain, light-colored surface.

**¿Cómo podemos usar esta información para un diseño curricular confinado?**

**1. La incertidumbre es la  
nueva realidad.**

**Tómalo con calma.**

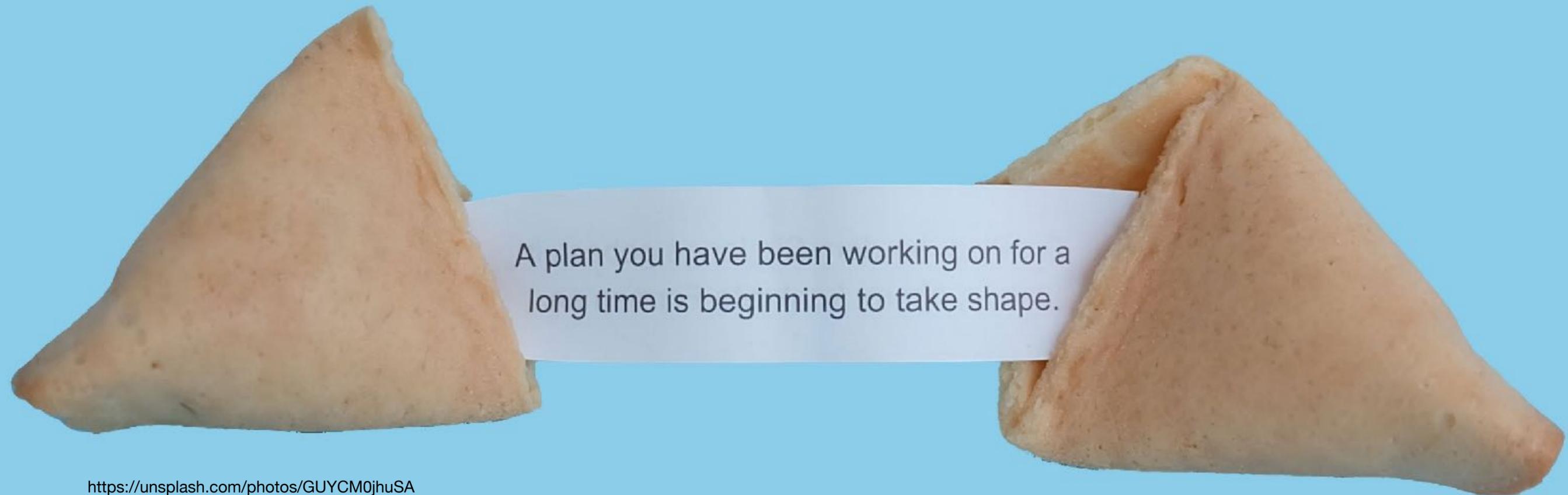
**Nuestros estudiantes tienen problemas.  
Nosotros también.**



# **2. Planifica en positivo.**

## **Asume la realidad y su impacto:**

### **¿Reforzamos, profundizamos o avanzamos?**



# Plantilla de diseño

“Teachers are designers. An essential act of our profession is the crafting of curriculum and learning experiences to meet specified purposes.”  
 Grant Wiggins & Jay McTighe. *Understanding by design*. 2005. Association for Supervision and Curriculum Development.

## Paso 1 - Resultados deseados

### Metas de aprendizaje establecidas

- ¿A qué metas de aprendizaje relevantes apunta este diseño? (Expresadas como objetivos o estándares)

Comprensión	Preguntas claves
<p><i>Los estudiantes comprenderán que...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las “grandes ideas”?</li> <li>• ¿Qué comprensión se desea de estas “grandes ideas”?</li> <li>• ¿Qué tipo de errores de comprensión se pueden predecir?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué preguntas servirán para provocar la indagación, la comprensión y la transferencia de aprendizaje?</li> </ul>
<p><i>Los estudiantes sabrán que...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué conocimientos y competencias claves adquirirán los estudiantes como resultado de este diseño?</li> </ul>	<p><i>Los estudiantes podrán hacer...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué deberían saber hacer finalmente los estudiantes como resultado de la adquisición de tal conocimiento y tales competencias?</li> </ul>

## Paso 2 - Evidencias de evaluación

Ejecución de tareas auténticas	Otras evidencias
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué tareas auténticas pueden realizar los estudiantes para demostrar la comprensión deseada?</li> <li>• ¿Qué criterios se utilizarán para evaluar su ejecución de las tareas?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿A través de qué otras evidencias pueden demostrar los estudiantes el logro de los resultados deseados?</li> <li>• ¿Cómo reflexionarán los estudiantes sobre su propio aprendizaje y cómo se autoevaluarán?</li> </ul>

## Paso 3 - Plan de aprendizaje

### Actividades de aprendizaje

- ¿Qué experiencias de aprendizaje capacitarán a los estudiantes para alcanzar los resultados deseados?
- Palabras clave para un plan eficaz de aprendizaje
  - **Guía:** los estudiantes saben hacia dónde se dirige el plan de trabajo y qué se espera de ellos
  - **Inicio:** el docente conoce el punto de partida (conocimientos previos e intereses) de sus estudiantes
  - **Implicación e interés:** se implica a todos los estudiantes y se mantiene su interés;
  - **Recursos:** se dota de recursos a los estudiantes para que experimenten las ideas claves y a exploren las cuestiones centrales
  - **Revisión y reelaboración:** los estudiantes tienen oportunidades para repensar y revisar su trabajo y la comprensión de las ideas claves
  - **Autoevaluación:** se permite a los estudiantes evaluar su trabajo;
  - **Personalización:** el aprendizaje se personaliza en relación con las diferentes necesidades, intereses y capacidades de los estudiantes

# Paso 1

**Los estudiantes comprenderán que...**

**¿Cuáles son las “grandes ideas” que quieres enseñar con tu diseño?**

**Los estudiantes sabrán que...**

**¿Qué conocimientos y competencias se trabajarán con tu diseño?**

**Los estudiantes podrán hacer...**

**¿Qué deberían poder hacer tus estudiantes finalmente con los conocimientos y competencias que han adquirido con tu diseño?**



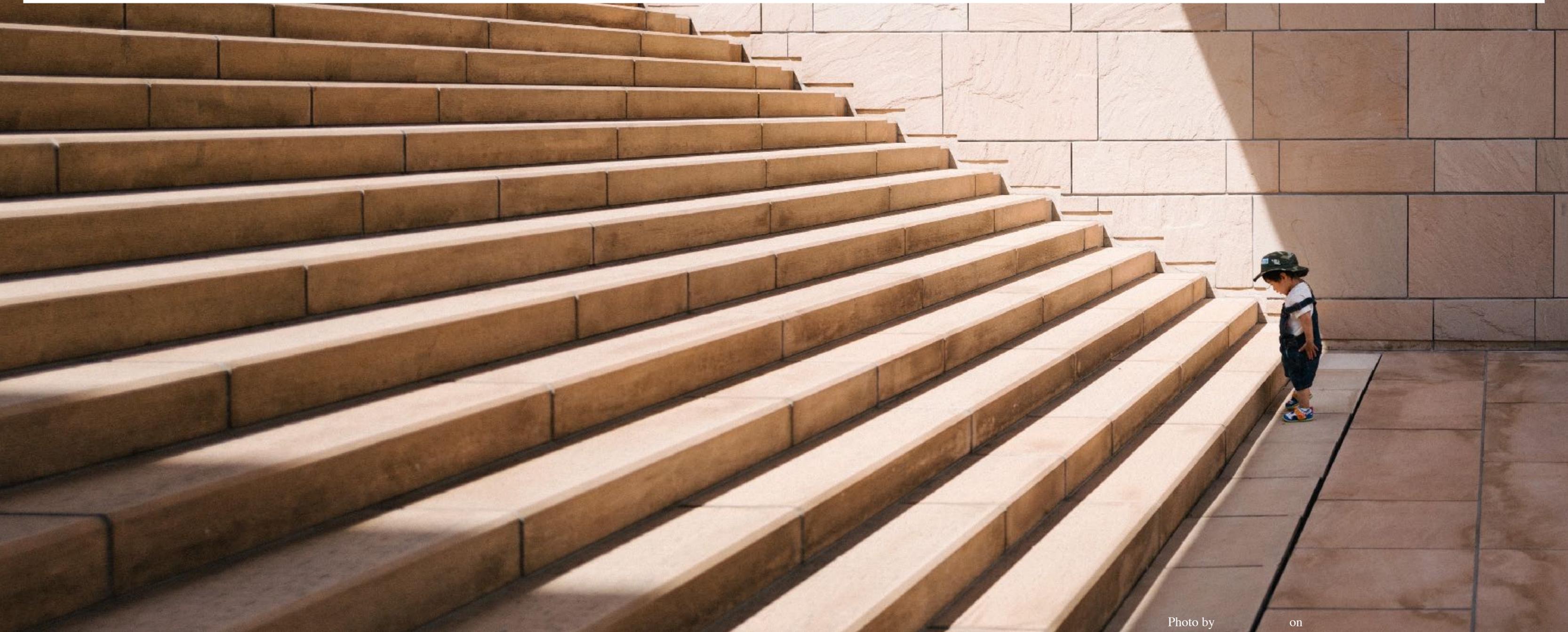
## **Paso 2**

**¿Qué tarea auténtica  
realizarán los  
estudiantes para  
demostrar su  
comprensión?  
¿Con qué criterios se  
evaluará?**

# Paso 3

**¿Qué actividades de aprendizaje conducirán a los estudiantes desde su punto de partida hasta los pasos 1 y 2?**

**Visualiza tu secuencia de actividades como una escalera: cada escalón nos acerca un poco más al producto final y supone una nueva oportunidad de aprendizaje y desarrollo de competencias.**



# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

## PRODUCTO FINAL



¿Cuál es la pregunta motivadora?  
¿Qué problema queremos resolver?  
¿Qué problema queremos dar solución?

## RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos...?  
¿Qué recursos materiales son necesarios?  
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

## METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?  
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

## TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?  
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

## HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?  
¿Qué herramientas TIC necesitamos?  
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

## MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?  
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?  
¿Cómo vamos a organizar el aula?

## DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

# ARTEFACTOS

# DIGITALES



<http://artefactosdigitales.com>

 Conecta 13

 Spin-Off  
UNIVERSIDAD DE GRANADA

# Artefactos Digitales

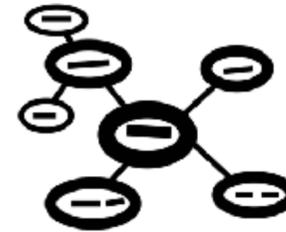


ebooks



Created by Pham Thi Dieu Linh from Noun Project

presentaciones



Created by Leslie Tom from Noun Project

mapas  
mentales



Created by Yohann Campos from Noun Project

wiki



Created by Evangeline Lu from Noun Project

realidad  
aumentada



Created by Wayne Nelson Sayer from Noun Project

video



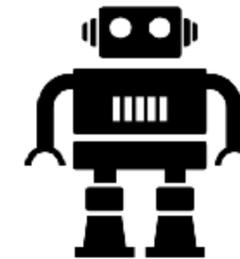
Created by Diego Nave from Noun Project

animaciones



Created by Gerald Wikmoser from the Noun Project

música  
digital



Created by Aaron K. Kim from Noun Project

robots



podcast

<http://artefactosdigitales.com>

# Artefactos Digitales



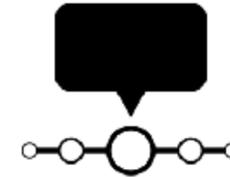
Created by Takao Uehara  
from Noun Project

tutoriales



Created by dan lewiston  
from Noun Project

mural digital



Created by Ryan Dell  
from Noun Project

líneas del  
tiempo



Created by Anton Gajdosik  
from Noun Project

fotografía



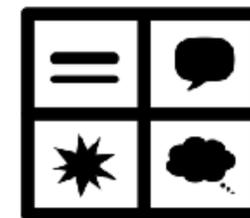
Created by Dacuna Jeong  
from Noun Project

geolocalización



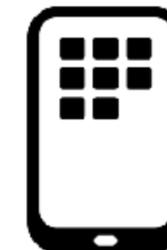
Created by Thomas Soto  
from Noun Project

infografía



Created by Elisabeth Hass  
from Noun Project

comic



Created by Pecky  
from Noun Project

diseño  
de apps



Created by Joao Marcelo Ribeiro  
from Noun Project

estadísticas  
e informes

<http://artefactosdigitales.com>



**3. La diversidad de fuentes de información y distintas vías de “andamiaje” es tu mejor garantía de comprensión.**



- 1. Mini-lecciones sobre los conceptos clave.**
- 2. Demostración por parte del docente de la realización de una actividad.**
- 3. Explicación de conceptos mediante distintos recursos audiovisuales.**
- 4. Tiempo de diálogo entre los estudiantes.**
- 5. Oportunidades de práctica guiada**
- 6. Activación de conocimientos previos.**
- 7. Comprobación regular de la comprensión.**
- 8. Creación de “vocabularios” vinculados con los conceptos claves.**
- 9. Proporciona rúbricas.**
- 10. Mantén las expectativas altas y celebra el éxito.**



**4. Esto es e-learning:  
actividad  
sincrónica  
(a veces) y  
asíncrona  
(lo + frecuente).**

**Diseña considerando el tiempo de cada una de las actividades que propongamos.**





**¡ No es tu tiempo!  
¡Es su vida!**

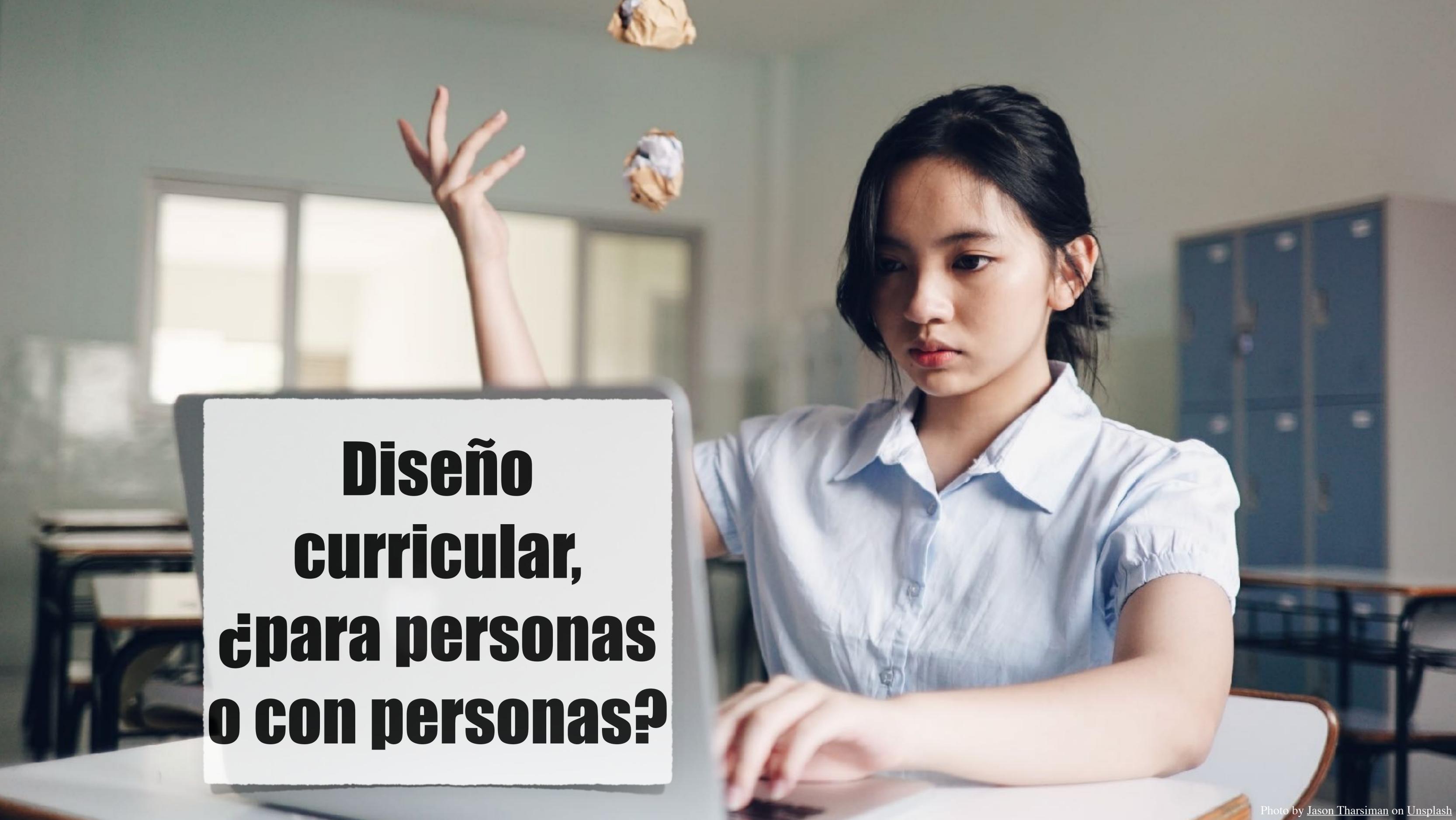
**5. Evalúa para permitir la mejora,  
no solo para calificar:  
rúbrica + portafolios + diario de aprendizaje.**

# Rúbrica de entrada única

Adaptado a partir de la entrada *Meet the single-point rubric* de Jennifer Gonzalez<sup>1</sup>

Observaciones Cuestiones que necesitan atención	Criterios Estándares de actuación	Reconocimiento Evidencias de actuación excelente

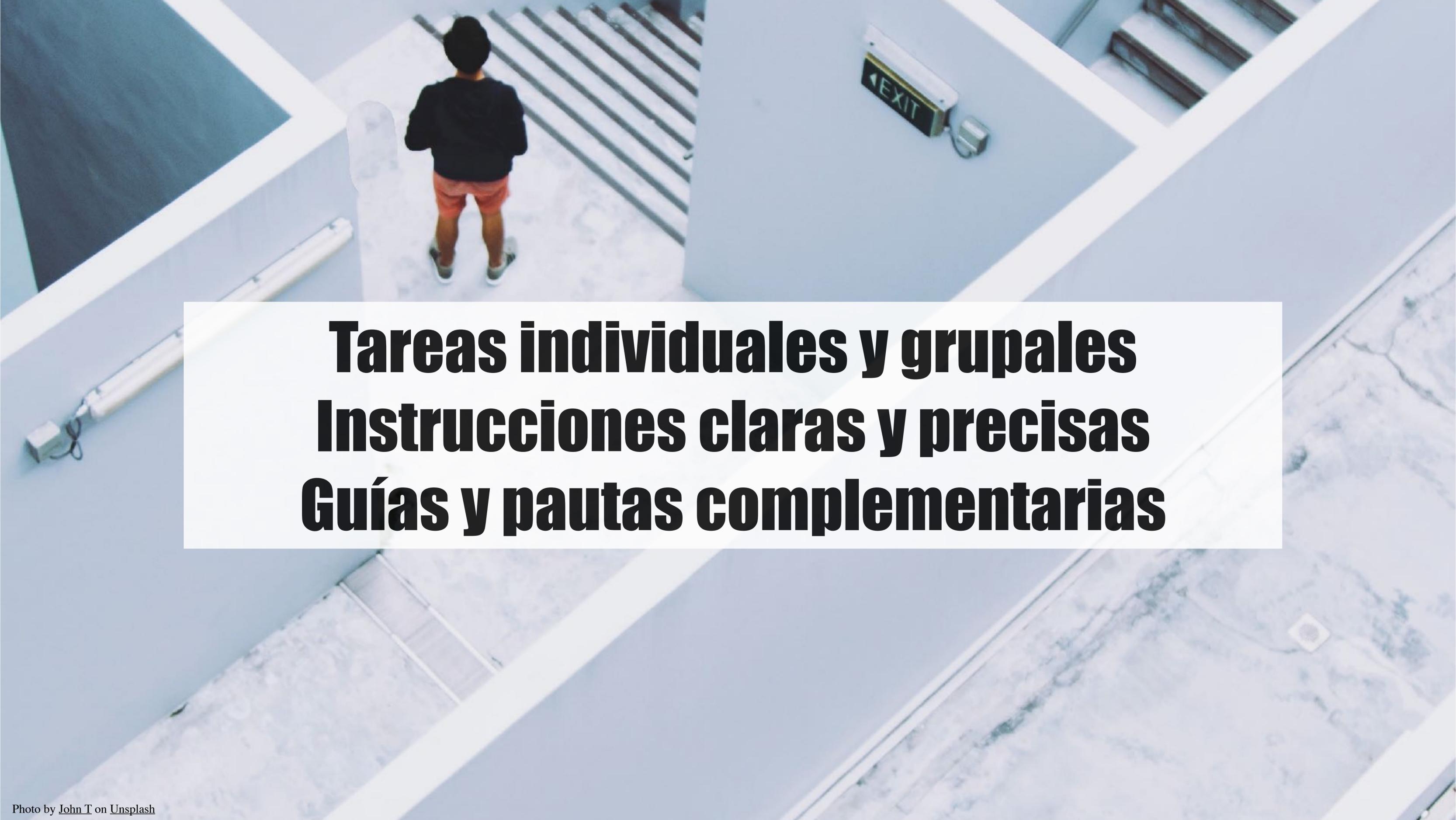
<sup>1</sup> Disponible en <https://www.cultofpedagogy.com/single-point-rubric/>  
Diseño original: Fernando Trujillo Sáez @ftsaez



**Diseño  
curricular,  
¿para personas  
o con personas?**

**6. Diseñar para la  
autonomía del  
alumnado implica un  
ejercicio de empatía.**

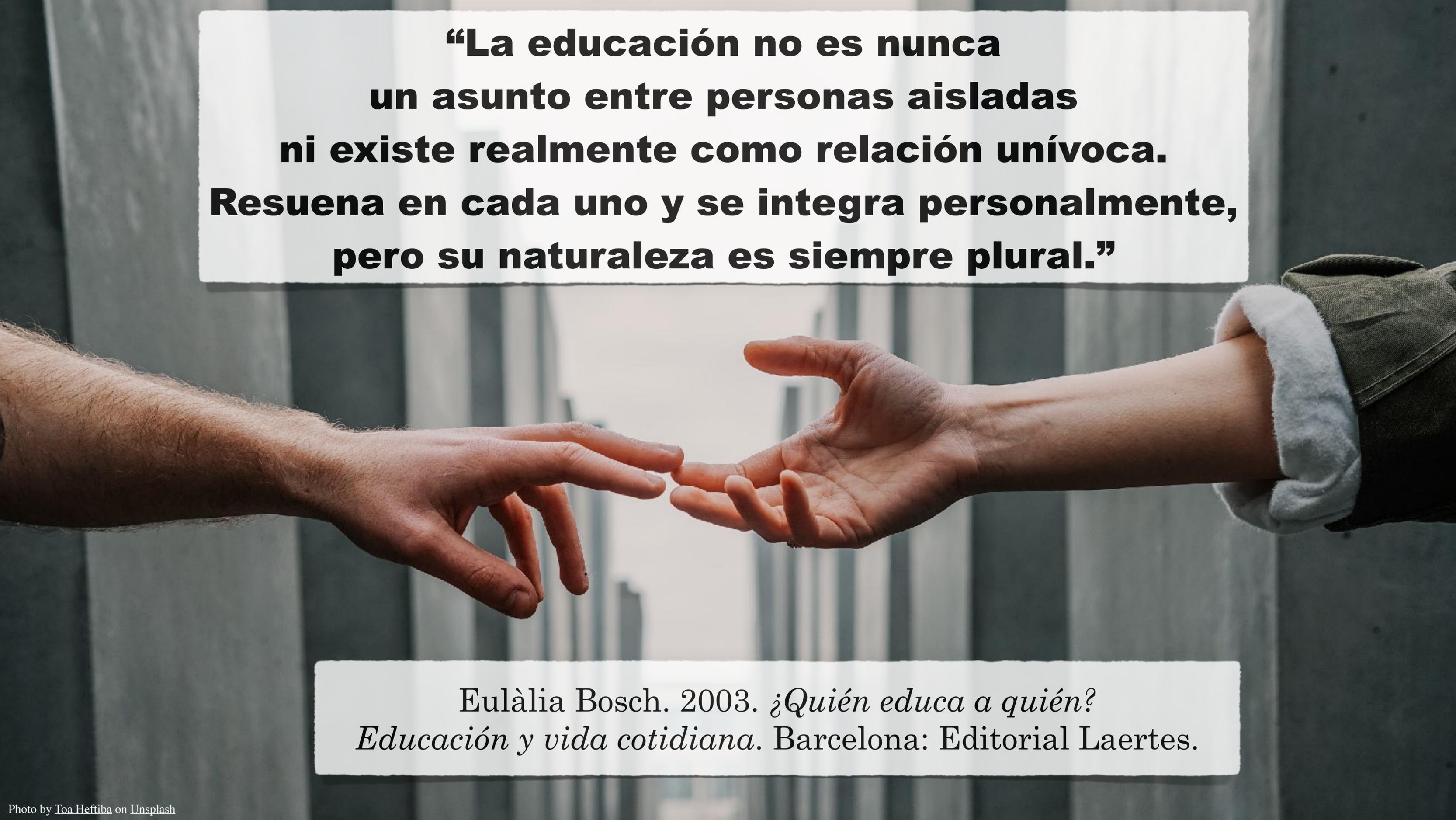




**Tareas individuales y grupales**  
**Instrucciones claras y precisas**  
**Guías y pautas complementarias**



**7. El trabajo en grupo es la clave para la autonomía.**

A photograph showing two hands reaching towards each other in a gesture of connection or education. The hand on the left is a man's hand, and the hand on the right is a woman's hand. They are positioned as if about to shake hands or pass something. The background is a blurred bookshelf.

**“La educación no es nunca  
un asunto entre personas aisladas  
ni existe realmente como relación unívoca.  
Resuena en cada uno y se integra personalmente,  
pero su naturaleza es siempre plural.”**

Eulàlia Bosch. 2003. *¿Quién educa a quién?*  
*Educación y vida cotidiana.* Barcelona: Editorial Laertes.

# 8. La coordinación horizontal es un valor.



# **Una coordinación mínima viable:**

- 1. tipos de tareas**
- 2. número de  
tareas**
- 3. tiempo previsto  
para cada tarea**





**9. Invierte en tu propio  
aprendizaje: Lesson Study y  
formación on-line.**

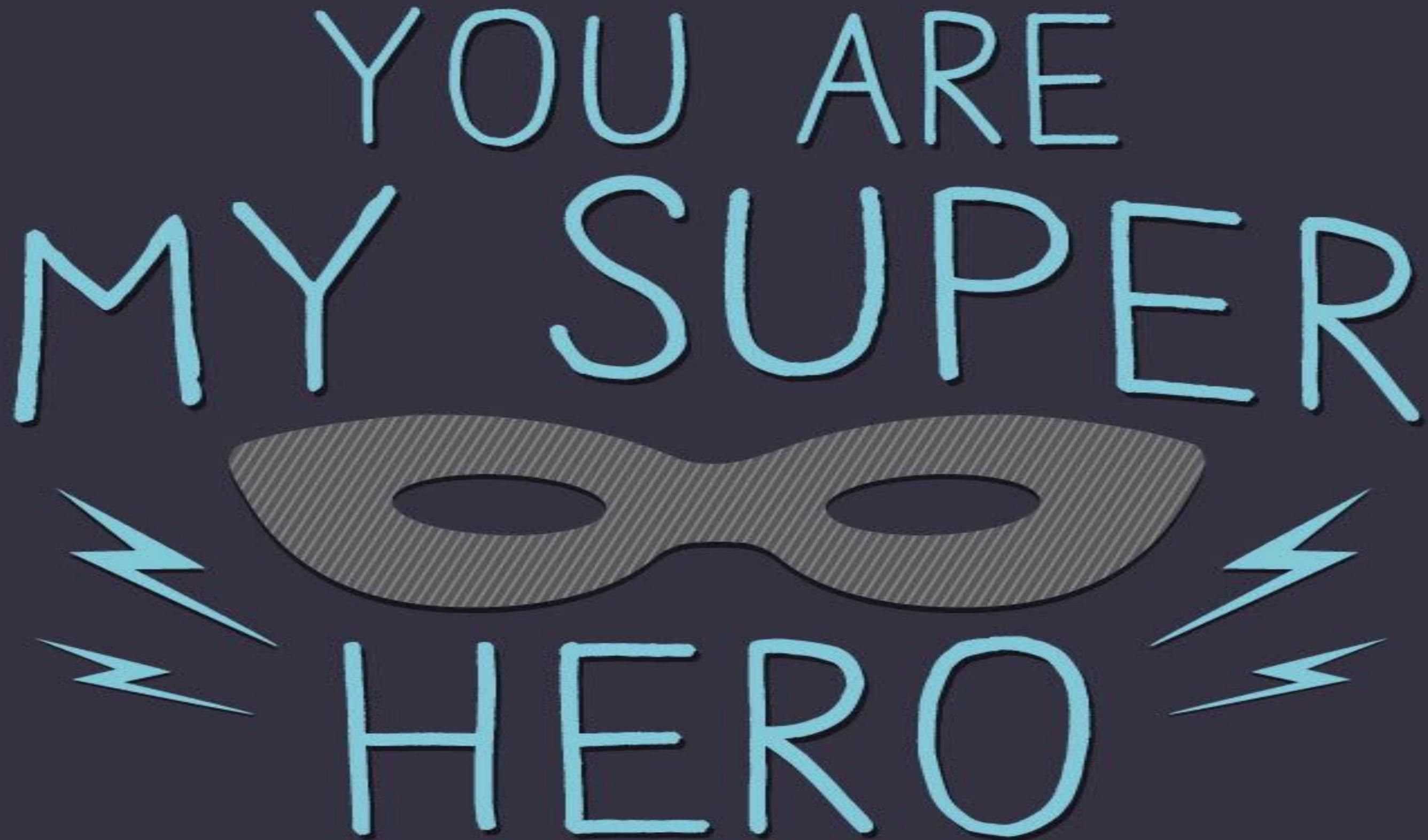


# **10. Busca alternativas: las Pedagogías Emergentes**

- 1. Aprendizaje basado en proyectos**
- 2. Aprendizaje basado en problemas**
- 3. Aprendizaje por indagación**
- 4. Aprendizaje-servicio**
- 5. Aprendizaje “maker”**
- 6. Aprendizaje cooperativo**
- 7. Entornos personales de aprendizaje**
- 8. Pensamiento visual**
- 9. Aprendizaje basado en el pensamiento**
- 10. Gamificación y aprendizaje basado en juegos**



YOU ARE  
MY SUPER  
HERO



**Confinados hoy para  
volver a salir y estar  
juntos mañana.**



**“Hacerse profesor es invertir en el futuro...  
Nuestro trabajo consiste en convencer a  
nuestros alumnos, contra toda fatalidad, de  
que un futuro diferente es posible.”**

Philippe Meirieu. 2006.

Carta a un joven profesor: Por qué enseñar hoy. Barcelona: Graó.





Una ponencia de  
**Fernando Trujillo Sáez**

