
Diseño de Experiencias Digitales de Aprendizaje

Bienvenidas/os y gracias

¿Para qué estamos aquí?

Aportar al desarrollo capacidades para diseñar experiencias digitales de aprendizaje en el marco de la formación profesional.

Aprender colaborando

¿Tecnopedagogía?

¿Experiencia digital de
aprendizaje?

¿Qué es?

Es el proceso donde se analiza y gestiona el uso de las **soluciones digitales**, de manera reflexiva, para poder decidir **cómo, cuándo y para qué usarlas** durante el proceso de enseñanza y procesos de aprendizaje y colaborar para que el estudiante adquiera las competencias de aprendizaje y alcance los objetivos del curso. (Fonseca - Redondo 2016).

...y las Experiencias Digitales de Aprendizaje?

Es un **abordaje sistémico**, pautado e integrador, fundamentando las decisiones donde se conectan las **pedagógicas y tecnológicas**, teniendo como **centro el estudiante**, su aprendizaje con sus objetivos bien definidos y buscando un **diseño integral**, significativo, contextualizado y de valor, incorporando a la ecuación el proceso de mejora continua. (Guardia 2020).

Imaginar el proceso

Proceso de desarrollo de la Experiencia Digital de aprendizaje



Punto de Partida

Lineamientos Educativos
Objetivos de Aprendizaje
Competencias que debe adquirir el estudiante



Diseño de experiencia digital de aprendizaje

Qué parte de mi curso debe ir a virtual? Cómo debo evaluar? Qué tipo de contenidos digitales debo usar? Qué tecnologías?



Medios Digitales de Aprendizaje

Desarrolla/reutiliza, modificar los contenidos del curso.



Analíticas del Aprendizaje

Se detectan mejoras
Para esto desde el diseño hay que pensar en que quiero medir.



EdTech

Configurar e impactan los contenidos en el o los entornos virtuales de aprendizaje.

Pausa activa



+59899642851

Datos al servicio del
aprendizaje

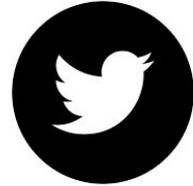
Co crear para incorporar

Pausa activa

#EDA



#DiseñoAprendizajes



OITCinterfor

@OITCinterfor

1. Diseña y define
2. Desarrolla e impacta
3. Analiza y re diseña

Proceso de desarrollo de la Experiencia Digital de aprendizaje



Punto de Partida

Lineamientos Educativos
Objetivos de Aprendizaje
Competencias que debe adquirir el estudiante



Diseño de experiencia digital de aprendizaje

Qué parte de mi curso debe ir a virtual? Cómo debo evaluar? Qué tipo de contenidos digitales debo usar? Qué tecnologías?



Medios Digitales de Aprendizaje

Desarrolla/reutiliza, modificar los contenidos del curso.



Analíticas del Aprendizaje

Se detectan mejoras
Para esto desde el diseño hay que pensar en que quiero medir.



EdTech

Configurar e impactan los contenidos en el o los entornos virtuales de aprendizaje.

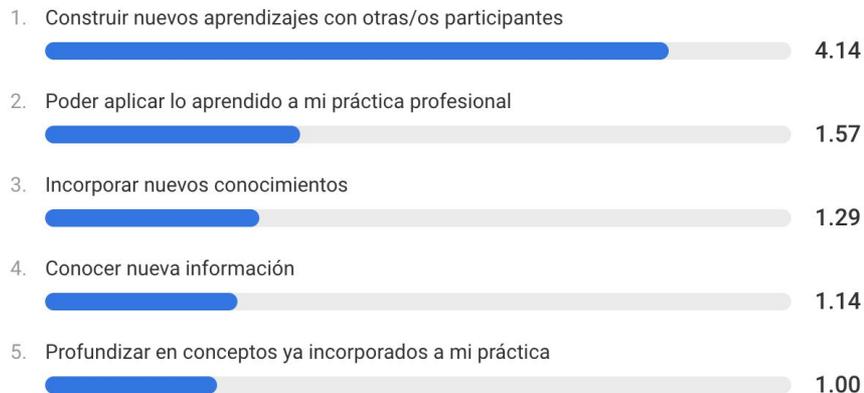
Compartimos ejes

Devolución y cierre



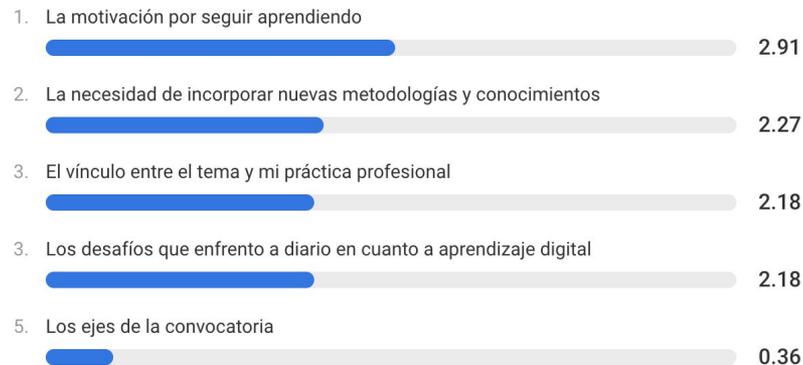
¿Qué esperas de este encuentro?

7 ...



¿Qué te motivó a participar del encuentro?

11 ...





En una frase corta, ¿qué te es lo que más te desafía cuando diseñas experiencias de aprendizaje?

11 



Aprendizajes significativoS

Que la intencionalidad pedagógica que planeo, sea clara, concisa y entendible para mis aprendices...

Poder lograr interacción, establecer conexiones y aprendizajes significativos

Construir comunidades de aprendizaje digitales

Pienso mucho en la naturaleza de los contenidos, pero sé que el reto clave está en considerar las características de la audiencia.

Que sea claro y motivante

Que sea agradable al aprendiz y aplicable a una realidad laboral.

Motivar a mis aprendices, lograr ser asertiva y fomentar la construcción del conocimiento.

Que el aprendiz conecte, comprenda y podamos construir juntos

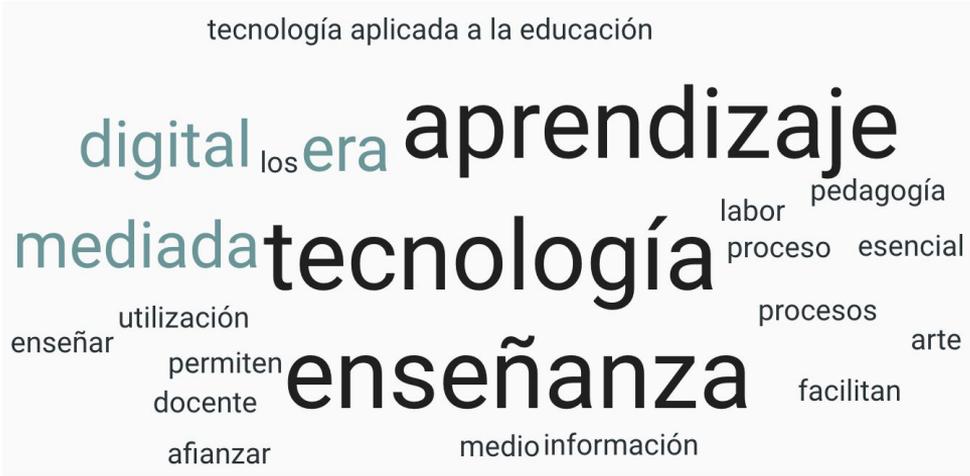
Generar participación activa

Público objetivo desde cómo conectar e interactuar



¿Qué entiendes por tecnopedagogía?

10 ...



¿Qué entiendes diseño de experiencias digitales de aprendizaje?

8





El encuentro en tres palabras

5 



Diseñar para mejorar el aprendizaje

Fabuloso espacio de aprendizaje

Excelente, interactivo, desafiante

Analizar -, reinventar - replantear

Aprender construir generar