



FACULTAD DE EDUCACIÓN
PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE



OPED
Observatorio de Prácticas
Educativas Digitales

SUGERENCIAS PARA RETROALIMENTAR EL APRENDIZAJE REMOTO

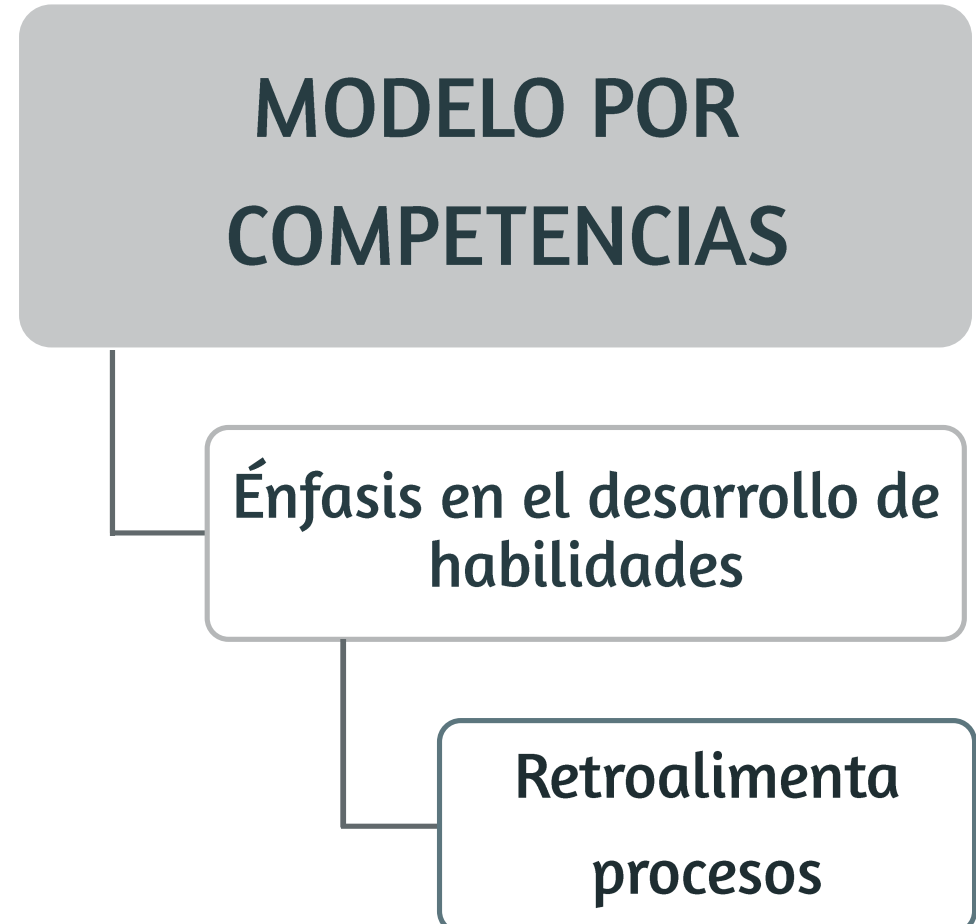
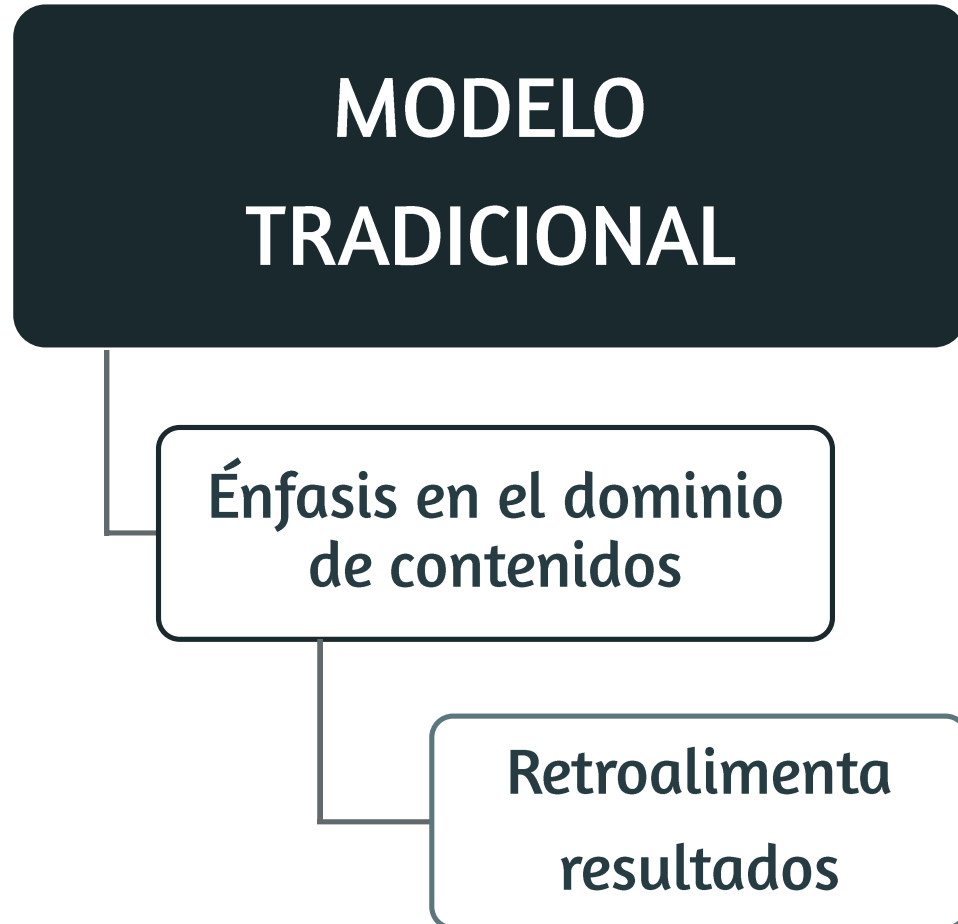
**Recomendaciones para guiar y comentar
el aprendizaje sincrónico y asincrónico**

¿Qué entendemos por retroalimentación?

Retroalimentar es **entregar información clara y precisa al estudiante**, de forma regular y oportuna, para orientar el **aprendizaje** y colaborar en la capacidad de **metacognición**, entendida como la habilidad para reflexionar sobre los pasos y logros alcanzados en el proceso **(aprender a aprender)**.



¿Qué se retroalimenta en el aprendizaje?



Ejemplo de tareas para cada modelo

	MODELO TRADICIONAL	MODELO POR COMPETENCIAS
Desafío de aprendizaje	<p>Revisa las fuentes señaladas y responde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue la revolución del neolítico? • Explica las características de la revolución del neolítico. 	<p>Aplica los criterios de búsqueda de información en internet y navega en diferentes sitios para responder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué la revolución del neolítico transformó la forma de vivir de la humanidad?
Características del desafío	De solución única, desafía habilidades de pensamiento de orden inferior, puede resolverse de manera automática.	Admite más de una solución y/o procedimiento para lograrlo, desafía habilidades de pensamiento de orden superior, no es automático sino que implica reflexión.
Finalidad del desafío	El estudiante demuestra que retiene determinados contenidos.	El estudiante pone en práctica determinados conocimientos.

Algunas consideraciones sobre la retroalimentación

- Inicia señalando los **aspectos positivos** para luego abordar los aspectos por mejorar.
- **Problematiza** una situación desde la reflexión, sin ofrecer la solución al problema.
- Comunica **qué se puede mejorar** en los próximos pasos.
- Comunica que **el error** es una fuente de aprendizaje.

¿Cuándo es efectiva la retroalimentación?

Para ser efectiva, la retroalimentación **debe apuntar a dar respuesta a tres preguntas fundamentales:**

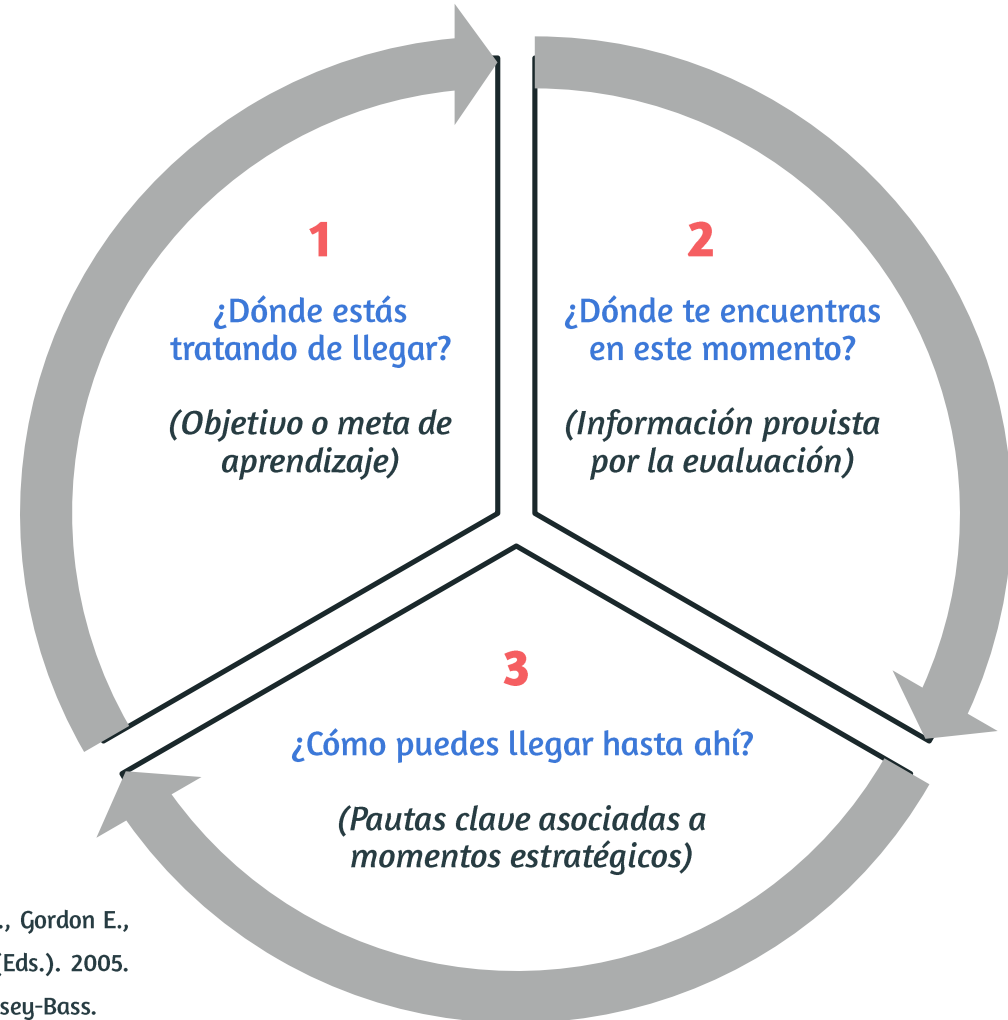


Imagen de elaboración propia. A partir de: Darling-Hammond L., Shepard L., Hammerness K., Baratz J., Gordon E., Gutiérrez C., Pacheco A. (2005) Chapter eight: Assessment. In: Darling-Hammond L. y Bransford, J. (Eds.). 2005. Preparing teachers for a changing world. What teachers should learn and be able to do. San Francisco: Jossey-Bass.

En educación remota

se puede retroalimentar

en modalidad
asincrónica

en modalidad
sincrónica

*Las personas no interactúan
en el mismo momento.
Ej.: comentarios a una tarea en línea.*



*Las personas interactúan
simultáneamente.
Ej.: entrevista vía videoconferencia.*

RETROALIMENTACIÓN ASINCRÓNICA EN EDUCACIÓN REMOTA

Retroalimentación asincrónica con BAJA CONECTIVIDAD

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Realizar actividad del texto o guía de estudio y registrar fotográficamente la evidencia.</p>	<p>Se retroalimenta mediante mensaje de texto, mensaje de voz o email.</p>	 <p><u>WhatsApp</u> Enlace: <u>Funciones de WhatsApp</u></p>	 <p><u>Telegram</u> Enlace: <u>Preguntas frecuentes</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Aplicaciones que permiten enviar y recibir mensajes instantáneos a través del celular. Además de intercambiar textos, también es posible enviar audios, videos, fotografías y documentos (PDF, hojas de cálculo, etc.).</p> <p>La red de contactos se puede organizar en chats de grupo con miembros específicos. Cada grupo se puede configurar con un nombre, notificaciones y permisos de participación personalizados.</p>	

Retroalimentación asincrónica con BAJA CONECTIVIDAD

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Elaborar informe escrito en algún procesador de texto.</p>	<p>Se retroalimenta con la función <Revisar / Nuevo comentario> de algún procesador de texto.</p>	 <p><u>Microsoft Word</u> Enlace: <u>Cómo insertar comentario</u></p>	 <p><u>LibreOffice</u> Enlace: <u>Instrucciones instalación</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Software que permiten crear y editar documentos de texto en un computador o dispositivo móvil.</p> <p>Ofrecen plantillas prediseñadas, objetos con diseño, configuraciones para la fuente o tipografía, realizar seguimiento de cambios, personalizar el formato de las páginas, añadir gráficos, formas y otros, etc.</p>	


Retroalimentación asincrónica con BAJA CONECTIVIDAD

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Compartir dudas para resolver colectivamente.</p>	<p>Se retroalimenta mediante grupo privado para consultas.</p>	 <p><u>Facebook</u> Enlace: <u>Grupos en Facebook</u></p>	 <p><u>Instagram</u> Enlace: <u>Grupos en Instagram</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Ambas son redes sociales que permiten crear y gestionar grupos cerrados para la interacción privada de personas y participar de forma bidireccional.</p> <p>Permiten compartir información, generar contenidos y que los miembros puedan comunicarse mediante el chat de grupo.</p>	


Retroalimentación asincrónica con **MEDIA O ALTA CONECTIVIDAD**

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Realizar actividad del texto o guía de estudio y registrar fotográficamente la evidencia.</p>	<p>Las actividades o guías de estudio retroalimentadas se almacenan en un repositorio tipo portafolio web.</p>	 <p><u>Google Drive</u> Enlace: <u>Cómo usar Google Drive</u></p>	 <p><u>Microsoft OneDrive</u> Enlace: <u>Ayuda de OneDrive</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p> <p>Plataformas diseñadas para compartir, editar y almacenar archivos (documentos, fotos, videos, etc.) para tenerlos accesibles desde cualquier computador o dispositivo móvil.</p> <p>Permiten organizar la información mediante carpetas y configurar diferentes permisos de acceso y edición, tanto a los archivos como a las carpetas.</p>	

Retroalimentación asincrónica con **MEDIA O ALTA CONECTIVIDAD**

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Elaborar informe escrito en algún procesador de texto.</p>	<p>El informe se comenta y retroalimenta al compartirlo como un documento de texto en línea.</p>	 <p><u>Google Docs</u> Enlace: <u>Cómo usar Google Docs</u></p>	 <p><u>Microsoft Office online</u> Enlace: <u>Cómo usar Office online</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Software que permiten crear y editar documentos de texto en línea.</p> <p>Ofrecen opciones para realizar seguimiento de cambios y añadir comentarios de retroalimentación, entre otras.</p> <p>Su utilización en línea permite que varios usuarios tengan acceso a un mismo documento.</p>	

Retroalimentación asincrónica con **MEDIA O ALTA CONECTIVIDAD**

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Compartir dudas para resolver colectivamente.</p>	<p>Las dudas se retroalimenta mediante foros de discusión creados en plataformas de gestión de aprendizaje .</p>	 <p><u>Google Classroom</u> Enlace: <u>Cómo utilizar Classroom</u></p>	 <p><u>Moodle</u> Enlace: <u>Acerca de Moodle</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Plataformas de gestión del aprendizaje que permiten hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes.</p> <p>Permite focalizar esfuerzos de retroalimentación cuando se identifican necesidades específicas, pudiendo entregar recomendaciones personalizadas.</p>	

RETROALIMENTACIÓN SINCRÓNICA EN EDUCACIÓN REMOTA

Retroalimentación sincrónica con BAJA CONECTIVIDAD

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Encuentro personalizado o con grupo pequeño para la retroalimentación.</p>	<p>Se retroalimenta mediante sistema de mensajería instantánea o videollamada.</p>	 <p><u>WhatsApp</u> Enlace: <u>Funciones de WhatsApp</u></p>	 <p><u>Telegram</u> Enlace: <u>Preguntas frecuentes</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Aplicaciones que permiten enviar y recibir mensajes instantáneos a través del celular. Además de intercambiar textos, también es posible enviar audios, videos, fotografías y documentos (PDF, hojas de cálculo, etc.).</p> <p>Ambas herramientas permiten establecer contacto mediante videollamadas, es decir, utilizar la cámara integrada para compartir imagen y el micrófono para compartir la voz. Las video llamadas pueden ser entre dos o más personas.</p>	



Retroalimentación sincrónica con BAJA CONECTIVIDAD

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Clase o actividad en que se comentan resultados.</p>	<p>Se retroalimenta mediante mensajería o videollamada, los resultados logrados en ejercicios realizados con antelación (ejercicios asincrónicos).</p>	 <p><u>WhatsApp</u> Enlace: <u>Funciones de WhatsApp</u></p>	 <p><u>Telegram</u> Enlace: <u>Preguntas frecuentes</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Aplicaciones que permiten enviar y recibir mensajes instantáneos a través del celular. Además de intercambiar textos, también es posible enviar audios, videos, fotografías y documentos (PDF, hojas de cálculo, etc.).</p> <p>Ambas herramientas permiten establecer contacto mediante videollamadas, es decir, utilizar la cámara integrada para compartir imagen y el micrófono para compartir la voz. Las video llamadas pueden ser entre dos o más personas.</p>	



Retroalimentación sincrónica con BAJA CONECTIVIDAD

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Clase o actividad con ejercicios cortos que evalúan contenido.</p>	<p>Se retroalimenta mediante sistema de mensajería instantánea o videollamada, la realización conjunta (entre profesor y estudiante) de actividades que demandan solo material físico (material impreso, material concreto, etc.).</p>	 <p><u>WhatsApp</u> Enlace: <u>Funciones de WhatsApp</u></p>	 <p><u>Telegram</u> Enlace: <u>Preguntas frecuentes</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Aplicaciones que permiten enviar y recibir mensajes instantáneos a través del celular. Además de intercambiar textos, también es posible enviar audios, videos, fotografías y documentos (PDF, hojas de cálculo, etc.).</p> <p>Ambas herramientas permiten establecer contacto mediante videollamadas, es decir, utilizar la cámara integrada para compartir imagen y el micrófono para compartir la voz. Las video llamadas pueden ser entre dos o más personas.</p>	



Retroalimentación sincrónica con **MEDIA O ALTA CONECTIVIDAD**

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Encuentro personalizado o con grupo pequeño para la retroalimentación.</p>	<p>Se retroalimenta mediante videollamada en formato de videoconferencia.</p>	 <p><u>Google Meet</u> Enlace: Cómo utilizar Google Meet</p>	 <p><u>Jitsi</u> Enlace: Preguntas frecuentes Jitsi</p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Aplicaciones que operan en navegadores web y en dispositivos móviles y que permiten establecer videoconferencias o reuniones con una o más personas situadas en lugares alejados entre sí.</p> <p>Permiten a varios usuarios mantener una conversación virtual por medio de la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de internet. Además, los códigos o enlaces que se generan son únicos y solo los usuarios que dispongan del código o enlace tendrán acceso a las reuniones.</p>	

Retroalimentación sincrónica con **MEDIA O ALTA CONECTIVIDAD**

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Clase o actividad en que se retroalimentan resultados.</p>	<p>Se retroalimenta mediante videoconferencia, la realización de ejercicios en línea interactivos.</p>	 <p><u>Socrative</u> Enlace: Consejos de Socrative</p>	 <p><u>Nearpod</u> Enlace: Cómo funciona</p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Plataformas que permiten crear contenido e integrar elementos interactivos como cuestionarios, juegos, actividades, encuestas, etc. en que los usuarios participan en tiempo real a través de dispositivos electrónicos. Permite recabar respuestas inmediatas, obteniendo información útil para la retroalimentación.</p> <p>Estas herramientas motivan la participación y permiten al docente dinamizar momentos de una clase.</p>	

Retroalimentación sincrónica con **MEDIA O ALTA CONECTIVIDAD**

EJEMPLO DE ACTIVIDAD	FORMA DE RETROALIMENTACIÓN	EJEMPLO N°1 DE HERRAMIENTA	EJEMPLO N°2 DE HERRAMIENTA
<p>Clase o actividad con ejercicios cortos que evalúan contenido.</p>	<p>Se retroalimenta mediante videoconferencia, con ejercicios en línea que utilizan tarjetas rápidas.</p>	 <p><u>GoConqr</u> Enlace: <u>Cómo crear fichas</u></p>	 <p><u>Quizlet</u> Enlace: <u>Quizlet para maestros</u></p>
		<p>CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS</p>	
		<p>Las fichas rápidas o <i>flashcards</i> son herramientas útiles para memorizar datos clave. La combinación entre elementos textuales y visuales permite prestar atención y retener información.</p> <p>Estas plataformas permiten crear fichas rápidas y diversos tipos de actividades que quedan disponibles en la nube, de manera de poder acceder a ellas desde cualquier lugar y momento.</p>	



FACULTAD DE EDUCACIÓN
PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE



OPED
Observatorio de Prácticas
Educativas Digitales

SUGERENCIAS PARA RETROALIMENTAR EL APRENDIZAJE REMOTO

**Recomendaciones para guiar y comentar
el aprendizaje sincrónico y asincrónico**