

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES, TAREAS, EVALUACIONES Y RÚBRICAS DIGITALES

Planificar en entornos virtuales implica anticipar la ruta completa de aprendizaje: qué se hará, con qué recursos, en qué plazo, bajo qué criterios y con qué forma de retroalimentación. Una buena planificación digital reduce ambigüedades e incrementa la autonomía del estudiante.

La OECD (2023) señala que la digitalización educativa efectiva exige coherencia entre plataformas, tareas, seguimiento y evaluación. Entre esos cambios, la explicitación de consignas y criterios es fundamental. Las rúbricas digitales, por ejemplo, no solo facilitan calificar; también orientan al estudiante sobre lo que se espera de su desempeño y hacen más transparente el proceso.

En formación y organización deportiva, esta planeación puede aplicarse al diseño de módulos teóricos, seguimiento de proyectos, documentación de prácticas y coordinación de eventos. Lo esencial es que la tecnología ayude a ordenar, no a complicar.

Aplicación orientadora: El estudiante debe traducir este contenido a situaciones concretas de enseñanza, gestión, organización o comunicación en su propio campo de formación.



Referencia:

OECD. (2023). *OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>