

Curso

Gestiona entornos virtuales para evaluaciones diversificadas



Unidad 1:

Gestión de entornos virtuales para desarrollar aprendizajes

Sesión 1

El entorno virtual de aprendizaje (EVA) y los espacios virtuales para desarrollar aprendizajes

Unidad 1

Gestión de entornos virtuales para desarrollar aprendizajes

Sesión 1

El entorno virtual de aprendizaje (EVA) y los espacios virtuales para desarrollar aprendizajes



Te invitamos a observar detenidamente el siguiente video:



[Video].Youtube: https://youtu.be/jBavs_kgtSg

Fundación Universitaria María Cano CEADV. (12 octubre de 2017). Entorno virtual de aprendizaje y sus elementos.

Síntesis del video

En el vídeo se muestra en un entorno virtual de aprendizaje junto con los elementos que lo componen. Si hacemos una comparación entre la modalidad presencial y modalidad virtual en las escuelas, la primera exige que el proceso de aprendizaje sea realizado en un espacio físico, mientras que el entorno virtual de aprendizaje se dará en las aulas virtuales, donde cada aula corresponde a una asignatura, módulo o taller que desarrolla la institución educativa. Comparativamente, las aulas virtuales son como los salones en los espacios físicos de nuestras instituciones educativas, en donde cada aula virtual contiene los elementos necesarios para la gestión y desarrollo de un curso, siendo algunos de estos elementos parte del aula virtual y otros pertenecen a

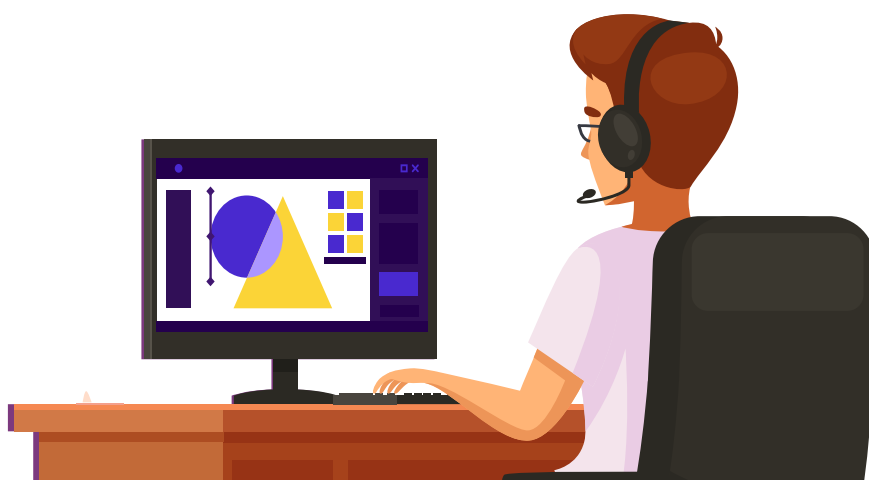
un entorno virtual más amplio. Estos elementos son:

- Los recursos educativos digitales, un aula virtual tiene elementos como documentos, vídeos, infografías y enlaces a otras direcciones web.
- Las herramientas de comunicación que pueden ser sincrónicas o asincrónicas. Las herramientas sincrónicas requieren que los participantes estén conectados en el mismo lugar, fecha y hora, por ejemplo, el chat o la videoconferencia. Las herramientas asincrónicas pueden ser utilizadas en cualquier momento, por ejemplo, el foro y los mensajes.
- Otras herramientas TIC (externas). Por ejemplo, las bibliotecas en línea, sitios Web, correo electrónico, redes sociales, mensajería instantánea, blogs, etc.

Los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) también cuentan con herramientas para el seguimiento del aprendizaje y la evaluación, en donde las actividades evaluativas se deben evidenciar en el aula virtual del curso y se debe evitar enviar por el correo electrónico o publicarlo en otro espacio diferente a los programados.

Después de observar el vídeo, reflexiona en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Desde tu experiencia profesional, has utilizado algún entorno virtual de aprendizaje? ¿Qué actividades pudiste desarrollar? ¿Qué opinas del uso de estos entornos?
- Desde el contexto educativo en que nos encontramos ¿Qué motivaciones pueden tener los docentes para usar los Entornos Virtuales de Aprendizaje?





Después de haber reflexionado en torno a los desafíos que tienes como docente en la educación a distancia y el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, te invitamos a revisar la propuesta de autores y comprender el manejo de herramientas y recursos que permiten desarrollar aprendizajes en los contexto virtual, contrastándolo con tus conocimientos y experiencia.

1. Uso de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

1.1 Definición de un EVA

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA), también conocido como ambiente virtual de aprendizaje (AVA) o en inglés Virtual Learning Environment (VLE), puede ser definido como una plataforma web diseñada para facilitar la gestión de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; es decir, permite administrar, distribuir, realizar las actividades de seguimiento y evaluación de todas aquellas involucradas en la enseñanza y de aprendizaje, sean completamente a distancia, presenciales o mixtos (Boneu, 2007; Cedeño y Murillo, 2019).

En un entorno virtual de aprendizaje, las y los docentes asumen decisiones en torno al diseño, el empleo del tiempo, el espacio y la disposición de los materiales. De esta manera el uso de un EVA trae las siguientes ventajas:

- Uso de diferentes formatos; es decir, permite combinar texto, imágenes, video y audio cuando se crea y comparte materiales de aprendizaje.
- El acceso a contenidos, actividades y evaluaciones diversificadas se da en cualquier momento y se puede acceder desde cualquier lugar.
- La o el docente puede modificar y/o actualizar el material¹ fácilmente y la y los estudiantes pueden ver el material actualizado en tiempo real.
- La y los estudiantes pueden recibir informes (retroalimentación) de sus avances según desarrollen las actividades en la plataforma.
- La posibilidad de reusar el material cada vez que lo necesiten.

1.2 Características de un EVA

Como características más notables podemos considerar las siguientes:

- Es un ambiente digital, no material en sentido físico. Donde las tecnologías van a operar como instrumentos de mediación, ofreciendo oportunidades de interactuar, acceder a información, comunicación, investigación y demás procesos relacionados con el aprendizaje.

¹ RV N° 053-2019-Minedu. "Lineamientos para la dotación de materiales educativos para la Educación Básica". Pag. 6

- Las interacciones del proceso de enseñanza - aprendizaje no se producen cara a cara (como en la enseñanza presencial), sino están mediadas por la tecnología.
- Da posibilidad de estudiar en cualquier lugar y con flexibilidad de horarios. Permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y estudiantes coincidan en el espacio o en el tiempo, ya que no necesitan trasladarse a otro lugar dar y recibir clases.
- Las y los estudiantes, de acuerdo a sus disponibilidad e interés acceden a los contenidos y actividades.
- Es un espacio que favorece el encuentro y la interacción de los actores. Suele basarse en el principio de aprendizaje colaborativo que permite a los estudiantes realizar sus aportes y expresar sus inquietudes, intercambiar conocimientos a través de sus herramientas como foros, chats, videoconferencias, wikis, etc. (Gros, 2007).
- Dependiendo de la gestión de su diseño podrá favorecer el rol activo de las y los estudiantes en la apropiación de los contenidos.
- Permite la realización de actividades de evaluación de forma virtual, por ejemplo: cuestionarios, entregas de trabajos, exposiciones y desarrollo de simulaciones o experimentos virtuales entre otros. Normalmente, la y el docente definen un periodo de realización de la actividad a ser evaluada y sus estudiantes responden a través del sistema compartido (Lezcano, y Vilanova, 2017).
- Responde a un diseño y a un modelo o concepción pedagógica, no simplemente a una acumulación de páginas web o herramientas informáticas.

1.3 Herramientas de un EVA

Según Díaz y Castro (2017), este tipo de entornos requieren un nivel de flexibilidad pertinente y entre sus elementos básicos podemos distinguir los siguientes:



1.4 Buenas prácticas en el uso de los EVA

Las buenas prácticas en el uso de los EVA deben ser entendidas como aquellas intervenciones efectivas que las y los docentes realizan, consiguiendo tanto los objetivos formativos previstos como otros aprendizajes de alto valor educativo mediante actividades de aprendizaje que se soportan en el uso de los recursos digitales y han sido planificados usando el entorno para tal fin. Estos abarcan, por ejemplo, el tratamiento de la diversidad de estudiantes, el trabajo colaborativo, desarrollo de la autonomía, desarrollo del pensamiento crítico, convivencia e interculturalidad, participación democrática, resolución de problemas, mejora en los logros de aprendizaje y muchos otros aspectos considerados, principalmente, en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), pudiendo también ser guía el Proyecto Educativo Nacional al 2036, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) u otro documento que refleje necesidades educativas y sirva de guía para lograr aprendizajes necesarios en el siglo XXI en nuestros estudiantes.

1.4.1 Condicionantes para desarrollar una buena práctica en EVA:

Para desarrollar una buena práctica en los entornos virtuales de aprendizaje debemos tener en cuenta diversas condicionales como: el manejo pedagógico, los aspectos tecnológicos, la metodología de trabajo, la organización escolar, las relaciones sociales a mantener en lo virtual y las necesidades de infraestructura y equipamiento.

A continuación, se muestran los condicionantes y elementos básicos para el desarrollo de una buena práctica en EVA, así como la necesidad de tener un enfoque centrado en la y el estudiante.

1.4.2. Elementos básicos para desarrollar una buena práctica en EVA:

- **Enfoque centrado en las y los estudiantes.**

Una buena práctica en un entorno virtual parte por explicitar y explicar cuál es el rol que debe cumplir la y el estudiante. Al debilitarse la enseñanza y el aprendizaje centrada en la y el docente y ser reemplazado por uno centrado en la y el estudiante (en la educación virtual), es crucial para tener éxito en las prácticas virtuales, que deban tener claro «¿qué es ser un estudiante digital»,

En este sentido, Gros (2011), indica que una formación centrada en la y el estudiante, usando la educación virtual, no se preocupa tanto de dotar a las instituciones educativas o a las y los estudiantes de herramientas telemáticas, sino de aplicar el enfoque adecuado para que con dichas herramientas digitales puedan comunicarse desde cualquier lugar, puedan aprender a lo largo de la vida, aprendan en colaboración y desarrollen su competencia informacional.

- **Considerar la evolución de los modelos e-learning.**

El conocimiento de las experiencias desarrolladas en torno a modelos formativos en línea y de uso de las TIC nos dan luces sobre el proceso evolutivo de las prácticas educativas virtuales, ofreciéndonos lecciones sobre las cuales podemos aprender y comparar nuestra propia práctica, de esta manera podemos considerar tres generaciones para los modelos e-learning (Gros, 2011):

Modelos e-Learning	Características de los materiales y las tecnologías de apoyo
PRIMERA GENERACIÓN Modelo centrado en los materiales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contenidos en formato papel ▪ Contenidos digitales reproduciendo los libros ▪ Audioconferencia ▪ Videoconferencia ▪ Software instruccional
SEGUNDA GENERACIÓN Modelo centrado en el aula virtual	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Videostreaming ▪ Materiales en línea ▪ Acceso a recursos en Internet ▪ Inicio de interactividad: e-mail, foro
TERCERA GENERACIÓN Modelo centrado en la flexibilidad y la participación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contenidos especializados en línea y también generados por los docentes y estudiantes ▪ Reflexión (e-portafolios, blogs) ▪ Tecnologías muy interactivas (juegos, simulaciones, visualización en línea...) ▪ Comunidades de aprendizaje en línea ▪ M-learning (mobile learning)

En estos tres modelos el énfasis pasa de centrarse en los materiales, contenidos y tecnología a uno centrado en la flexibilidad y la participación del estudiante, donde se promueva la colaboración y la generación de información y conocimiento en la red.

2. Plataformas LMS

Debemos entender que un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es básicamente un concepto general que se concreta en una aplicación, plataforma o software denominada Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS).

En el ámbito de la educación, la plataforma LMS es una de esas herramientas que no solo ha facilitado los procesos de aprendizaje, sino que ha transformado la forma en que las personas aprenden y enseñan en la actualidad.

2.1 ¿Qué es la plataforma LMS?

LMS es el acrónimo en inglés de **Learning Management System**, también conocido en español como **Sistema de Gestión de Aprendizaje**.

- **Aprendizaje:** El software es creado para organizar y entregar material que propicia actividades de aprendizaje a una audiencia online.
- **Gestión:** Sirve para organizar y gestionar los cursos online, los participantes, sus resultados y analizar la efectividad del material educativo.
- **Sistema:** Es una palabra que usa para referirnos al software o a una aplicación informática, hablar de sistema suena complicado, grande o costoso, pero eso va cambiando en tanto aumenta nuestra cultura digital.

Teniendo en cuenta lo anterior, un LMS es un software instalado por lo general en un servidor web que se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación en un espacio virtual y es usado generalmente en la educación no presencial (e-learning) y mixta (b-learning, aquella que combina la educación presencial y virtual). En algunos casos se usa como repositorio de contenidos para apoyar la educación presencial (Fernández-Pampillón, 2009).

Con el avance de la informática los LMS se usan también para el análisis del aprendizaje, la gamificación, la gestión de contenidos en la nube, la creación de contenido, la integración de herramientas de terceros, el aprendizaje colaborativo, etc.

2.2 Plataformas LMS

Existen diversas plataformas LMS. Lo siguiente es una breve descripción de algunas de ellas que tiene el carácter de software libre y servicio online, pero también te sugerimos ingresar a internet y acceder a videos que contienen tutoriales sobre su uso:

- **Edmodo** (<https://new.edmodo.com/>)

Es una plataforma cuyo objetivo principal es permitir la comunicación activa entre docentes y estudiantes. Proporciona un entorno virtual privado y cerrado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, y un calendario de aula. Además, el docente también puede crear y programar cuestionarios y tareas. Finalmente, es posible subir archivos, compartir enlaces y materiales que apoyen al desarrollo de los aprendizajes.



▪ Google Classroom (<https://classroom.google.com/>)

Classroom es una plataforma que permite crear aulas virtuales o clases. Las y los docentes pueden compartir material en diversos formatos (textos, audios, fotos y vídeos.), crear actividades, programar cuestionarios, calificar y enviar la respectiva retroalimentación. También pueden poner avisos, recibir mensajes de las y los estudiantes. Entre sus ventajas se puede mencionar que funciona en diversos dispositivos como móviles y PC, también integra varias de las herramientas que brinda Google como son Google documents, Google presentaciones, formularios de Google, correo Gmail, entre otras a través de su integración con Google Drive.



- **Canvas LMS (<https://www.instructure.com/canvas/es>)**

Canvas LMS es una plataforma de gestión del aprendizaje, permite a las escuelas construir un entorno de aprendizaje digital, para lo cual se puede contratar el servicio de manera institucional. Por otro lado, un profesor se puede registrar de manera gratuita para obtener un aula virtual en la que puede trabajar varios cursos o aulas. Dentro de sus funcionalidades considera la publicación del sílabo, agrupamiento por módulos o lecciones a los que se puede añadir etiquetas, archivos, páginas, exámenes, foros y otras herramientas externas.

- **Chamilo (<https://chamilo.org/es/descargar/>)**

Es una aplicación que permite crear un campus virtual educativo con lo que se puede implementar aulas virtuales según las necesidades de una escuela o grupo de escuelas. Cuenta con distintos módulos para la administración académica, gestión de la comunicación y desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Permite participar en foros, wikis, chats, integrar blogs, elaborar cuestionarios, compartir diversos documentos (audio, video y texto), enviar y recibir tareas, programar los cursos, el avance temático, controlar asistencia. Su desventaja es que se necesita un servidor Web para instalarlo y personal que pueda configurarlo.



- **Moodle (<https://download.moodle.org/>)**

Es una de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo. Está diseñada para crear ambientes de enseñanza aprendizaje en línea o campus virtuales. Tiene un conjunto de herramientas centradas en la y el estudiante, y se pueden generar actividades que desarrollen el aprendizaje colaborativo, además tiene una interfaz simple, fácil de aprender y usar. Moodle tiene tres roles principales en acciones formativas en línea: estudiantes, docentes y administradores. Pueden usar el sitio **<https://www.milaulas.com/>** para crear su primera aula en Moodle y experimentar sus ventajas.

Moodle es un software que tiene que ser instalado en un servidor y requiere de configuración para este proceso.



3. Los EVA y la estrategia de «Aprendo en casa»

Las escuelas de todo el mundo las han cerrado temporalmente para proteger a las y los estudiantes, docentes y personal de una posible infección de la Covid 19. En el Perú se ha implementado la estrategia **Aprendo en casa** para que las y los estudiantes de los niveles de inicial, primaria y secundaria puedan continuar con su educación usando como medios la radio, la televisión y el internet.

En el proceso las y los docentes del Perú están usando, para apoyarse, recursos y herramientas que incluyen las videoconferencias, mensajería instantánea, tutoría virtual y, lo más importante, sistemas de gestión del aprendizaje (LMS).

Con los LMS dentro de la estrategia **Aprendo en casa** podemos:

- a. **Proporcionar continuidad a la educación.** A pesar de la distancia, las y los estudiantes pueden aprender y estudiar en sus respectivos hogares de manera flexible y accesible, asegurando una rutina diaria que es muy importante para formar hábitos de estudio. Si implementamos un LMS para nuestra aula y contamos con conectividad y un dispositivo digital, reduciríamos la distancia. De esta manera la distancia física y la ubicación dejan ser un problema, tanto para los estudiantes como para los profesores, con el añadido de que ofrece cumplir con la normativa respecto al recojo de evidencias y desarrollo de la retroalimentación, y evaluación bajo un sistema centralizado.
- b. **Garantizar la salud y la seguridad.** En esta nueva normalidad, la salud y la seguridad son la máxima prioridad que debemos buscar como educadores para nuestros estudiantes, sus padres y nuestros colegas. Es necesario experimentar y desarrollar experiencias de uso de un aula virtual que se adapte a las necesidades de nuestros estudiantes.

c. Garantizar la efectividad en el aprendizaje en línea. Una enorme preocupación del trabajo en la estrategia de Aprendo en casa es garantizar la efectividad del programa y lograr aprendizajes en las y los estudiantes. Aprender desde el hogar es una experiencia completamente diferente si la comparamos con la experiencia dentro del aula o un espacio de aprendizaje propicio.

Se pueden aprovechar las herramientas y funciones que ofrece nuestra aula virtual para desarrollar diferentes actividades y experiencias para lograr aprendizajes según el CNEB.

d. Supervisar el progreso y el desempeño. Los LMS ofrecen análisis e informes sobre el avance que están alcanzando las y los estudiantes.

e. Incrementar la participación. El aspecto social es muy importante en la educación y el distanciamiento es uno de los mayores obstáculos, por ello, en nuestra aula virtual debemos usar el chat, foros, publicaciones, blogs e incluso integrar las plataformas de redes sociales para interactuar con nuestros estudiantes y mantener su compromiso. Esto propiciará la interacción entre estudiantes durante e incluso fuera del horario de clases. Es clave mantener un canal de interacción para que se puedan hacer preguntas, publicar recordatorios y aclarar cualquier cosa relacionada con el curso. Esto también permite la colaboración entre otros estudiantes.

f. Personalizar la experiencia de aprendizaje. El aprendizaje en línea proporciona flexibilidad en términos de dónde, cómo y cuándo se puede acceder a los recursos y material para estudiar, teniendo un LMS como aliado podemos complementar la estrategia de **Aprendo en casa**, logrando personalizar y atender los ritmos y necesidades de aprendizaje.

4. Entornos virtuales para desarrollar aprendizajes

4.1 Redes sociales





Para que las redes se conviertan en parte del cambio educativo, es importante valorar la revolución digital en la web, que influye sobre todas nuestras actividades cotidianas.

Las y los estudiantes usan las redes sociales con el objetivo principal de interactuar, compartir, colaborar, comunicarse y ser parte de un entorno social con otros.

Si hacemos uso de las redes sociales en nuestras aulas y en la educación virtual, como docentes podemos aprovechar de sus ventajas, pero debemos controlar y evitar sus dificultades:

Ventajas	Dificultades
<ul style="list-style-type: none">• Publicar y compartir información.• Incluir contenido en diferentes formatos.• Facilitar la comunicación y la socialización.• Permitir una retroalimentación casi instantánea.• Ampliar los límites del proceso enseñanza- aprendizaje.• Construir de manera compartida el conocimiento.• Reforzar las relaciones internas entre los alumnos internos.• Motivar a las y los estudiantes e implicarles más.• Favorecer el aprendizaje autónomo del estudiante.	<ul style="list-style-type: none">• Reducción de la atención y la productividad. Las redes sociales ofrecen multitud de distracciones, como el chat y las notificaciones. También la posibilidad de tener abiertas múltiples pestañas con redes sociales.• Saturación de herramientas y uso de estas sin una base metodológica que justifique su aplicación.• Laxitud en el lenguaje.• Dependencia y adicción hacia esta tecnología.• Estar expuesto al ciberbullying, grooming, sexting o sextorción.• Intoxicación, entiendo esta como el exceso de información. Conflictos por el mal uso del anonimato o la distancia.

▪ Flipgrid (<https://info.flipgrid.com/>)

Es una plataforma de aprendizaje social, funciona como un foro de debate e intercambio de ideas basado en video, es de uso gratuito y se puede acceder mediante una cuenta de Microsoft o Google.

FlipGrid permite crear grupos (aulas) y publicar «temas» que esencialmente son videos acompañados de texto que contiene indicaciones de la actividad a realizar. Estos temas se comparten con las y los estudiantes a quienes se les pide que desarrollen la actividad usando su cámara en la aplicación (sea en su celular o en la web) para crear videos que luego se publican en el tema original; también pueden subir videos creados con otras aplicaciones con una duración máxima de 5 minutos para su docente y de 2 minutos para la y el estudiante. Se puede ofrecer retroalimentación mediante comentarios escritos, en video o una rúbrica de calificación basada en criterios que se ha seleccionado.

Te sugerimos experimentar una de las siguientes actividades para tu trabajo de aula

- Anima a tus estudiantes a elaborar reseñas de libros, series o películas.
- Elabora historias de manera conjunta con tus estudiantes; uno inicia y otra u otro estudiante continua. Esta actividad puede ser en formato de video.
- Crea un foro de dudas y respuestas.
- Participen en juegos cooperativos, como palabra encadenada o adivinanzas.
- Reciten poemas o interpreten canciones.
- Muestra ejercicios o actividades para Educación Física.
- Crea mini entrevistas (pueden salir más de una persona en el video).
- Graba videos con explicaciones o correcciones de actividades.
- Conéctate virtualmente con las familias para que cuenten experiencias, anécdotas, etc.
- Elabora presentaciones o exposiciones.
- Crea cortos para proyectos de geografía, arte o historia.
- Elabora videos de diario de clase.
- Propón ejercicios de lectura.
- Entrevista a familiares.
- Demuestra experimentos que realices desde casa.
- Promueve el debate persuasivo y socrático.
- Lee y reflexiona.

4.2 Organizadores de contenido

También se cuenta con organizadores de contenido para manejar la información que se trabaja con las y los estudiantes, sugerimos usar los Blogs y los Wikis.





4.2.1 El blog

Es una página web en la que se publican regularmente artículos cortos con contenido actualizado y novedoso sobre temas específicos o libres, en él se recopila cronológicamente textos, artículos, publicaciones o entradas de uno o varios autores, en donde lo más reciente aparece primero.

Su uso en educación es generalizado, ya que es de fácil publicación en línea y de consulta para los lectores, quienes podrán dejar sus comentarios. En un blog, tanto la o el docente como sus estudiantes pueden publicar contenido e integrar audio, vídeo, animaciones, documentos, presentaciones, mapas, encuestas, líneas de tiempo, mapas conceptuales, ejercicios interactivos entre otros. En su elaboración y uso en el aula se debe privilegiar la construcción cooperativa y un desarrollo fácil de secuenciar en un área o integración de áreas curriculares.

Terminología que debemos manejar en el blog:

- **Post:** Un post o una entrada es un artículo que se escribe en el blog, por lo que un blog está formado por varios artículos.
- **Widgets:** Son herramientas que permiten personalizar el blog, como relojes, calendarios, mapas de visita, líneas de tiempo, etc.
- **Librería multimedia:** Es el almacén particular de contenido digital en el blog.
- **Categorías:** Es la forma de ir clasificando y ordenando el contenido del blog.
- **Etiquetas o tags:** Son palabras que identifican el contenido de un post y sirve para fácil indexación y búsqueda.
- **Comentarios:** Cada post puede tener asociados una serie de comentarios generados por los lectores del post.
- **Páginas:** Se construyen igual que las entradas, pero sirven para construir una barra de navegación del blog, donde se incluye el objetivo del blog, quién lo escribe, reglas de uso, etc.

Te sugerimos explorar una de las siguientes actividades en tu práctica pedagógica.

- Usa el blog para organizar y compartir las experiencias de aprendizaje con tus estudiantes respecto a un área (contenido instructivo, descripción de tareas, documentación de apoyo, tablón de anuncios, etc.)
- Inicia a tus estudiantes a un entorno virtual que permite gestionar la información digital que manejan y, a la vez, enséñales a escribir información en un blog cooperativo.
- Promueve en la clase la elaboración de blogs de divulgación científica (objetivo de divulgar conceptos científicos básicos), blogs temáticos (temas concretos), blogs personales (que propicien la reflexión personal del estudiante) y blogs del aula (temas de trabajo del aula).
- Elabora informes de actividades o tareas, individuales o grupales.

- Extiende los horizontes de las asignaturas, promoviendo proyectos que van más allá de los temarios donde se desarrollan actividades de investigación.
- Desarrolla proyectos de escritura: periodismo, cuentos, historias de ficción, etc.
- Presenta evidencias de aprendizaje que puedan ser revisadas y comentadas colectivamente.
- Elabora y difunde portafolios digitales; los blogs utilizados para tal propósito se denominan blogfolios.
- Utiliza la metodología de Aula invertida o Flipped classroom.
- Para desarrollar experiencias usa Fotoblogs (cuyo contenido esencial son las imágenes y fotografías), audiblogs (para publicar canciones, pistas de audio, entrevistas, o especializados en podcasts), videoblogs (denominados vlogs, para publicar vídeos o fragmentos de películas), tumblelogs (blogs con elementos breves de contenido, como citas o enlaces, al estilo Tumblr), Microblogs (al estilo Twitter).
- Para publicar webquest.

Para iniciarte en la elaboración de un blog te recomendamos las siguientes plataformas gratuitas:

- Blogger (<https://www.blogger.com/>)
- WordPress (<https://wordpress.com/>)
- Wix (<https://es.wix.com/>)
- SiteW (<https://es.sitew.com/>)

4.2.2 Las wikis

Una wiki es un sitio web en donde se puede realizar un trabajo colaborativo sin que sea determinante el lugar en donde se encuentren quienes colaborarán. Una de las asociaciones que se hace a la Wiki es la de armar enciclopedias o recoger conocimiento, pero también se puede usar más ampliamente.

El término *wiki*, que significa «rápido» en hawaiano, es un sitio conformado por páginas que pueden ser editadas por varias personas directamente desde su navegador, sin necesidad de ser especialistas en entornos web. Todas las aportaciones se introducen directamente en la wiki, quedando registrados los cambios y quién los hizo, así como las discusiones o reflexiones que generan esas modificaciones.

Funciona como un espacio común donde todo está registrado. Así es posible crear, modificar o eliminar sus contenidos, con la ventaja de ser una web con historial de cambios (o control de versiones), lo que permite acceder a todos los cambios realizados. En este sentido, el empleo de wikis resulta de gran utilidad para aquellas actividades docentes



en la que se desee el debate, la interacción y el diálogo entre las y los estudiantes, así como facilita la formación de una conciencia crítica para poder modificar el trabajo de otro para mejorarlo. Además, la estructura página web de una wiki facilita la escritura en sus páginas sin ser necesarios conocimientos de programación.

Te sugerimos explorar una de las siguientes actividades en tu práctica pedagógica.

- Planifica actividades desde la distancia. Una wiki puede ser usada como herramienta colaborativa para consensuar e informar actividades que las y los estudiantes tienen que hacer en grupos.
- Crea proyectos colaborativos. Las wikis también se pueden utilizar para que los grupos de estudiantes organicen y documenten proyectos grupales.
- Gestiona conocimiento en repositorios de contenidos. Estos repositorios pueden estar enriquecidos no solo con texto, sino también con vídeos, sonidos, imágenes, hipervínculos, entre otros.
- Puedes elaborar diccionarios de términos.
- **Wiki del docente.** Úsala como un espacio web que te permita publicar diferentes informaciones y materiales de apoyo para ser consultados por tus estudiantes.
- Usa la wiki para desarrollar aula invertida o *Flipped Classroom*. Es posible incluir páginas sobre diversos temas de una materia para que tus estudiantes participen, incluyendo los contenidos antes de que la o el docente los exponga en clase.
- **Wiki del estudiante.** Dedicar una página del sitio wiki para cada estudiante, el propósito es que editen contenidos y se recojan los resultados de sus aprendizajes.
- **Wiki del grupo.** Cada grupo de estudiantes tiene su wiki, el propósito es que editen contenidos y se recojan los resultados de las actividades de aprendizaje en grupo.

Para iniciarte en la elaboración de una wiki te recomendamos las siguientes plataformas gratuitas:

- Wikiversity (<https://es.wikiversity.org/wiki/Portada>)
- Mediawiki (https://www.mediawiki.org/wiki/Help:Starting_a_new_page/es)
- Fandom (<https://ucp.fandom.com/wiki/Special:CreateNewWiki>)
- Torchpad (<http://torchpad.com/>)
- Perueduca (<https://perueduca.pe/>)

4.3 El microblogging



Microblogging es un servicio de la web 2.0 que a modo de blog permite entradas limitadas a 280 caracteres (extensión permitida actualmente en Twitter) y que se ordenan cronológicamente, desde el más actual al más antiguo. Tiene características de red social y mensajería instantánea, puesto que cada usuario puede hacerse con un conjunto de amistades o seguidores con los que comunicarse. Podemos decir que el microblogging es una mezcla entre chat, foros, blog y estados.

Terminología que debemos manejar sobre blogging:

- **Menciones (o mentions):** Es la forma de referirse a otro usuario, por ejemplo, en Twitter usamos el símbolo arroba más el nombre de usuario (@nickname). De esta manera la persona se entera que lo han mencionado entre los miles de mensajes que se escriben.
- **Reenvío (retuits):** Cuando un mensaje nos parece interesante podemos reenviarlo a todos nuestros seguidores.
- **Privados:** Es un mensaje directo a otro usuario de tu servicio de microblogging. Nadie más lo leerá.
- **Hashtag:** Los mensajes de microblogging se pueden etiquetar utilizando hashtags (términos precedidos del símbolo #), por ejemplo #PeruEduca que sería una etiqueta con la que cualquier usuario podría escribir una cita sobre un tema, noticia o suceso y cualquier otro podría encontrarla realizando una búsqueda con ese hashtag.

Te sugerimos explorar una de las siguientes actividades en tu práctica pedagógica.

- Utilízalo como diario de clase en donde tú o tus estudiantes van escribiendo las experiencias y lo que hacen.
- Anima a tus estudiantes a que elaboren microcuentos.
- Brinda información a tus estudiantes relacionada con la clase.
- Anima a tus estudiantes a que den opiniones sobre temas tratados en clase.

- Utiliza hashtags en Twitter para hablar libremente sobre determinados temas.
- Organiza debates por turnos.
- Informa sobre deberes a tus estudiantes.
- Recopila enlaces útiles para la clase.
- Brinda a tus estudiantes enlaces a contenidos y actividades externos al aula y contenidos complementarios de refuerzo o de ampliación.
- Definir palabras y usar sinónimos y antónimos.

4.3.1 Twitter (<https://twitter.com/>)

Es una red social y un servicio de microblogging para la comunicación en tiempo real. Permite a un usuario enviar y recibir mensajes de texto de hasta 280 caracteres, llamados «tweets» (trinos), estos mensajes pueden contener fotos, videos y enlaces, y permitir crear videos en vivo y encuestas. Los usuarios siguen los tuits de otros, suscribiéndose como «seguidores». Cualquier usuario puede tanto republicar o «retuitear» los mensajes que recibe y que encuentra de interés para sus propios seguidores, como contestar directamente a sus autores. Es importante para su uso en el aula que los estudiantes tengan que ser mayores de 13 años.

Te sugerimos explorar una de las siguientes actividades en tu práctica pedagógica.

- **Tweets históricos.** Pregunta a tus estudiantes ¿qué escribiría un personaje histórico en Twitter para determinados acontecimientos?, por ejemplo: ¿Qué tuit escribiría Miguel Grau minutos antes de que se enfrentara con el Huáscar a la escuadra chilena?
- Fomenta la capacidad de síntesis, pidiendo a tus estudiantes que lean un artículo y lo resuman en un tweet.
- Escritura creativa. Tuitea el inicio de una historia e indica a tus alumnos que la continúen, para ello se usa un hashtag (#) de cuatro a seis letras.
- Recoge opiniones sobre un tema de toda la clase. Por ejemplo, en vez de usar un hashtag usamos una cuenta. Por ejemplo, la cuenta puede ser «BicentenarioPeru». En esa cuenta se recibirán automáticamente todos los artículos, videos e imágenes que empiecen con el nombre de usuario @BicentenarioPeru y la página (<http://twitter.com/BicentenarioPeru>) recogería todos los tuits de la clase.
- Conoce la opinión de la clase sobre un tema llevando a cabo una encuesta en Twitter.
- Desde Twitter, las y los estudiantes pueden seguir conferencias donde destacados profesionales expongan sus ideas.

- Jugar a adivinanzas.
- Críticas. Incentiva la crítica de libros, películas, etc. Puede ser un gran reto tanto para estudiantes como para educadores.
- Define conceptos y vocabulario.
- Lo puedes usar como libreta de apuntes, para ello se usan hashtags dedicados a los temas y las clases.
- Practiquen un idioma extranjero, puedes coordinar con otra clase en otro país para trabajar un tema y compartir información, recursos e ideas y prácticas en otro idioma.
- Palabra del día. Puede ser una palabra, libro, película, persona o cualquier otra tema.
- Los estudiantes pueden participar en juegos de rol con figuras históricas. Es una manera entretenida de conocer escritores, científicos, políticos y otros.
- Compongán rimas, poesía y pensamientos, y publíquenlos en Twitter.
- Notifica las tareas terminadas.
- Propón problemas matemáticos. La o el docente tuitea el problema y sus estudiantes publican la posible solución y el método con el cual lo resolvieron.
- Úsalo como tablón de anuncios para la clase.
- **El tuit del tiempo.** Elijan una persona famosa del pasado y crean una cuenta para ella y en un plazo de tiempo escribir tweets asumiendo el rol de ese personaje.

4.3.2 Plurk (<https://www.plurk.com/>)

Es un servicio de microblogging que se puede utilizar como alternativa a Twitter y otra gran cantidad de servicios de este tipo. Permite mensajes cortos que pueden llegar a tener una longitud de 140 caracteres. Las actualizaciones se muestran en la página inicial de cada usuario, usando para ello un eje cronológico en el que se muestran ordenadas temporalmente según el momento de su envío. Estas actualizaciones también se hacen llegar a otros miembros de la red que han decidido suscribirse a estas y pueden ser contestadas mediante mensajes instantáneos o en comentarios. Su uso educativo es similar a Twitter.

4.4 La mensajería instantánea



La mensajería instantánea es una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más personas, está basada en texto bajo un modelo asíncrono; es decir, aquella comunicación que no requiere que los usuarios (emisor y receptor) coincidan en el tiempo, sino que se produce en diferido. El mensaje es enviado a través de dispositivos conectados a una red como Internet. Un sistema de mensajería instantánea tiene dos funciones básicas que son las de mostrar a los usuarios conectados y chatear.

La comunicación enviada mediante este tipo de aplicaciones permite enviar mensajes de texto a los que se añaden emoticonos, stickers, enlaces, fotografías, vídeos o notas de voz y archivos en diferentes formatos. Además, muchas de ellas están incorporando llamadas o videollamadas en la propia aplicación. Su uso educativo ha explotado en el 2020, como es el caso de WhatsApp.

A continuación, mencionaremos dos sistemas de mensajería instantánea con los que podemos trabajar en el aula.

4.4.1 WhatsApp (<https://web.whatsapp.com/>)

Es una aplicación gratuita de mensajería para los teléfonos inteligentes y una herramienta muy potente de comunicación. Cuando se está conectado a internet o se dispone de datos es posible enviar y recibir mensajes, imágenes, documentos, ubicaciones, contactos, vídeos y grabaciones de audio. Del mismo modo, realizar llamadas y videollamadas individuales o grupales.

Mosquera (2017), brinda algunas recomendaciones para el uso de WhatsApp con las y los estudiantes.

- Solicitar permiso para el uso de WhatsApp con fines educativos e informar del mismo.
- Formar grupos pequeños para evitar que «todos tengan los teléfonos de todos» y en los que el profesor siempre estaría presente.
- Comenzar con algún tema de debate o alguna pregunta.
- Establecer un número mínimo y máximo de intervenciones (si se considera para nota).

- Establecer horarios para la participación.
- Usar los grupos para mandar recordatorios o archivos de interés.

Te sugerimos explorar una de las siguientes actividades en tu práctica pedagógica.

- Crea un grupo de WhatsApp del aula con los padres de familia o apoderados para establecer una comunicación fluida y permanente.
- Coordina actividades entre docentes y directivos del colegio.
- Manténgase en contacto con sus estudiantes fuera del aula.
- Aclara dudas, resuelve consultas y retroalimenta los aprendizajes de tus estudiantes usando mensajes de texto, audio, videos grabados o video llamadas.
- Envía contenidos y actividades individualmente o a través de un grupo de WhatsApp.
- Organiza debates. Anima a tus estudiantes a grabar archivos de audio con sus comentarios, argumentos o posturas ante un determinado tema.
- Desarrolla actividades de aula invertida.
- Brinda a tus estudiantes información relacionada con la clase.
- Anima a que tus estudiantes manifiesten opiniones sobre temas tratados en clase.
- Informa a tus estudiantes sobre trabajos dejados en clase.
- Recopila enlaces útiles para la clase usando los grupos de WhatsApp.
- Prepara lecciones en audio que se pueden enviar directamente a tus estudiantes.
- Envía gráficos como imágenes o cuadros directamente a tus estudiantes.
- Elabora exámenes orales o similares.
- Prepara recordatorios de entregas.

4.4.2 Remind (<https://www.remind.com/>)

Es una plataforma de mensajería instantánea que tiene como objetivo ayudar a las y los docentes, padres, madres, estudiantes y directivos de las escuelas a comunicarse, permitiendo informar sobre los progresos, evaluaciones o recordatorios directamente a sus dispositivos móviles (celulares o tabletas) o bien, a través de la aplicación en Internet. Un aspecto importante para su selección respecto a WhatsApp es que evita el hecho de compartir números telefónicos, permitiendo la privacidad del usuario, también posibilita el envío de mensajes en una sola vía, a manera de anuncio, pudiendo bloquear repuestas de las y los estudiantes y lleva cuenta de las interacciones realizadas con las personas y clases.

Kraft y Dougherty (2012) desarrollaron un estudio que indicaba que Remind aumenta la participación de madres y padres, y esto a su vez se relaciona con un mayor rendimiento de las y los estudiantes. Ellos encontraron un 42% más de entrega de tareas y consiguieron que las y los estudiantes sean más enfocados y participativos a través de la aplicación.

Te sugerimos explorar una de las siguientes actividades en tu práctica pedagógica.

- Gestionar las tareas de los alumnos y hacer un seguimiento de las mismas.
- Contactar con los padres para resolver problemas relacionados con la actividad académica de sus hijos.
- Resolver algunas dudas de los alumnos.
- Enviar contenidos y actividades individualmente o a toda la clase.
- Informar de deberes y actividades a los estudiantes.
- Aclarar dudas, resolver consultas y retroalimentar los aprendizajes a los estudiantes usando mensajes de texto, audio o videos.
- Programar el envío de mensajes a una hora o día determinado por el profesor.
- Se pueden generar X cantidad de clases e incluir un número amplio de estudiantes y padres de familia.

4.5 La Videoconferencia



Es una comunicación simultánea entre dos o más usuarios que mantienen una conversación virtual por medio de la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de Internet. Adicionalmente, puede ofrecerse el uso compartido de la pantalla, presentación de diapositivas, grabación, mensajería instantánea, compartir archivos, herramientas de gestión de proyectos, la integración de la telefonía, entre otras características.

Recomendaciones esenciales al preparar clases por videoconferencia

Planifica tus sesiones

1. Familiaricémonos con la plataforma de videoconferencia elegida.
2. Elabora sesiones de prueba.
3. Practica lo que quieres que hagan los alumnos.

No olvides los grupos que pueden ingresar a la sala desde sus teléfonos o tabletas.



Establece reglas básicas

Tus estudiantes deben de tener claro como deben comportarse mientras estén en vivo



¿Qué hacer durante tus sesiones?

Antes de empezar

1. Establece una hora.
2. Envíale como conectarse a la sesiones.
3. Reúne todos los recursos.
4. Comparte con tiempo alguna tarea inicial.

La lección en vivo

1. Establece que hacer mientras llegan todos.
2. Empieza cuando estén todos.
3. Establece una agenda.
4. Empieza con preguntas abiertas o una actividad.
5. Al terminar deja tareas.

¿Y si falla la plataforma?

1. Relájate.
2. Crea un grupo para enviarles un mensaje rápido a todos.
3. No descartes preguntar a tus estudiantes





4.5.1 Skype (<https://www.skype.com/>)

Es una aplicación para computador o teléfono móvil que sirve para hacer llamadas, videoconferencias y mensajería instantánea de manera gratuita. Es posible realizar videoconferencias hasta con 50 personas y sin límite de tiempo. Unas de sus ventajas es que permite compartir pantalla, acceder a un chat y usar una pizarra compartida.

Te sugerimos explorar una de las siguientes actividades en tu práctica pedagógica.

- Usa la pizarra compartida. Se puede desarrollar diversas actividades con la pizarra compartida para explicar, resolver ejercicios, pedir que una o un estudiante demuestre la solución de un problema, realizar la elaboración de algún tipo de organizador gráfico, dibujar, etc.
- Desarrolla actividades de trabajo colaborativo con tus estudiantes de otros colegios.
- Desarrolla exposiciones o charlas con algún experto sobre un tema que te encuentres dando en clase.
- Desarrolla debates en el aula.
- Realiza seguimiento de las clases, apoyo o tutoría.
- Desarrolla reuniones o consejería a las madres y padres de tus estudiantes.
- Conecta a tus estudiantes con otras clases en el mundo.



Ideas fuerza

1

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son plataformas de software que facilitan la gestión de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, y sirven para gestionar actividades relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje; así la gestión administrativa sea a distancia, presencial o mixta.

2

Los modelos *e-learning* tienen etapas evolutivas donde su avance se orienta a colocar al estudiante al centro del proceso y se deben generar espacios flexibles y de participación plena para desarrollar aprendizajes en el alumnado.

3

Las plataformas LMS son sistemas de gestión del aprendizaje que se emplean para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación en un espacio virtual; para ello, cuentan con múltiples herramientas que en su funcionamiento ofrecen soluciones cada vez más estandarizadas, existiendo las opciones gratuitas y de pago.

4

Para lograr aprendizajes en las y los estudiantes, los entornos virtuales no se reducen a las herramientas LMS, sino que incluyen las redes sociales, los organizadores de contenido, el microblogging, la mensajería instantánea, la videoconferencia y otros. Estos elementos deben ser vistos como complementarios para desarrollar el proceso de enseñanza y el aprendizaje en el ámbito virtual.



Referencia

- Boneu, J.M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4(1). <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v4n1-boneu.html>
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*, 4(1), 119-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>
- Díaz, F., y Castro, A. (2017). Requerimientos pedagógicos para un ambiente virtual de aprendizaje. *Cofin Habana*, 11(1), 1-13. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2073-60612017000100004&lng=es&tling=es.
- La Madriz, J. (2016). Factores que promueven la deserción del aula virtual. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*, 12(35), 18-40. <https://www.redalyc.org/pdf/709/70948484003.pdf>
- Fernández-Pampillón Cesteros, A. M. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Gros, B. (2007). El aprendizaje colaborativo a través de la red: límites y posibilidades. *Aula de innovación educativa*, 162, 44-50. [http://www.deciencias.net/moodledoc/sem_ac/Aprendizaje_Colaborativo\(Gross\),16p.pdf](http://www.deciencias.net/moodledoc/sem_ac/Aprendizaje_Colaborativo(Gross),16p.pdf)
- Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual*. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA__e-learning_castellano.pdf?fbclid=I-wAR0UG5ox1VRq52RSajvjJbF5R4wHBxTpgWB7zNpRxm6diV27qS9UzHwpu4A
- Lezcano, L., y Vilanova, G. (2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes. *Informes Científicos Técnicos-UNPA*, 9(1), 1-36. <https://131.161.88.152/index.php/ICTUNPA/article/download/560/539>
- Ministerio de Educación del Perú (2016a). Currículo Nacional de Educación Básica. Lima, Perú. [http:// www.minedu.gob.pe/curriculo/](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/)
- Ministerio de Educación del Perú (2016). Marco del Buen Desempeño Docente. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>