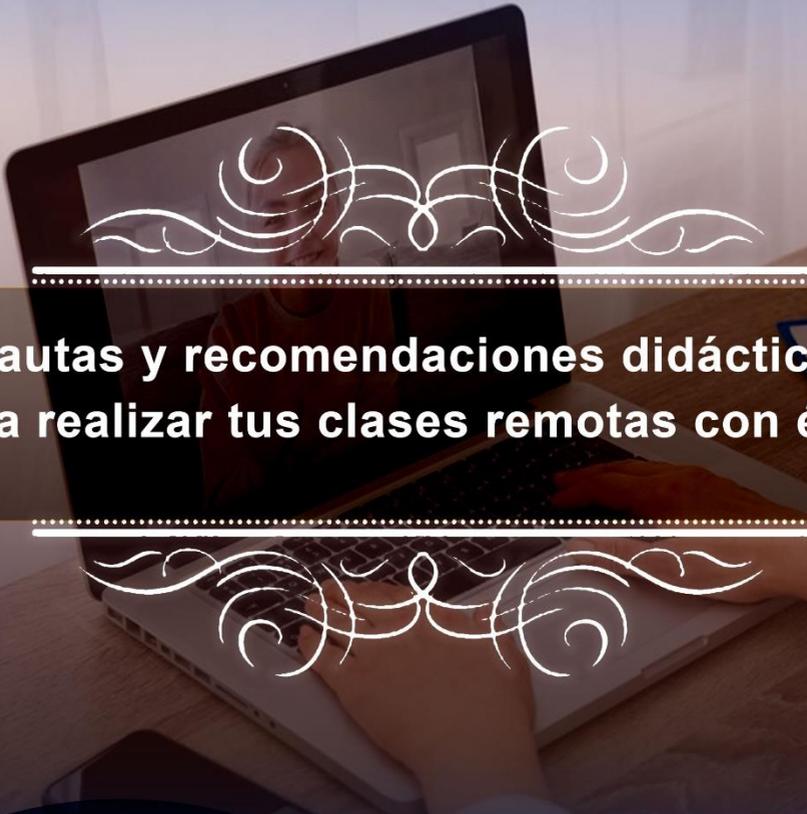


La Cantuta

Fondo Editorial

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle



Pautas y recomendaciones didácticas para realizar tus clases remotas con éxito

Jose Alberto Marquez Beltran
Richard Santiago Quivio Cuno
Sandra Yaquelin Gutierrez Guadalupe

fondoeditorial.une.edu.pe



Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle (UNE)



Pautas y recomendaciones didácticas para realizar tus clases
remotas con éxito



“La distancia no nos quita la conexión”

Jose Alberto Marquez Beltran

Richard Santiago Quivio Cuno

Sandra Yaquelin Gutierrez Guadalupe

Lima - Perú

2023

Pautas y recomendaciones didácticas para realizar tus clases remotas con éxito

© **Jose Alberto Marquez Beltran**

jmarquez@une.edu.pe

Richard Santiago Quivio Cuno

rquivio@une.edu.pe

Sandra Yaquelin Gutierrez Guadalupe

sgutierrez@une.edu.pe

Editada por:

© Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle (UNE) - **Fondo Editorial “La Cantuta”**

Dirección: Enrique Guzman y Valle N° 951, Lurigancho-Chosica 15472, Perú

ISNI: 0000 0000 8534 4267

fondoeditorial@une.edu.pe

Teléf. móvil: +51 999 140 920

Portal Web: <https://www.une.edu.pe/>

Primera edición digital: Octubre 2023

Libro digital disponible en: <https://fondoeditorial.une.edu.pe/>

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2023-10226

ISBN: 978-612-4148-48-4

DOI: <https://doi.org/10.54942/lacantuta.28>

Corrección de estilo: Luis Pablo Diaz Tito

luisp.diaz@upsjb.edu.pe / Tel. de contacto: +51 955 129 801

Diseño y Diagramación: Gráfica “imagen”

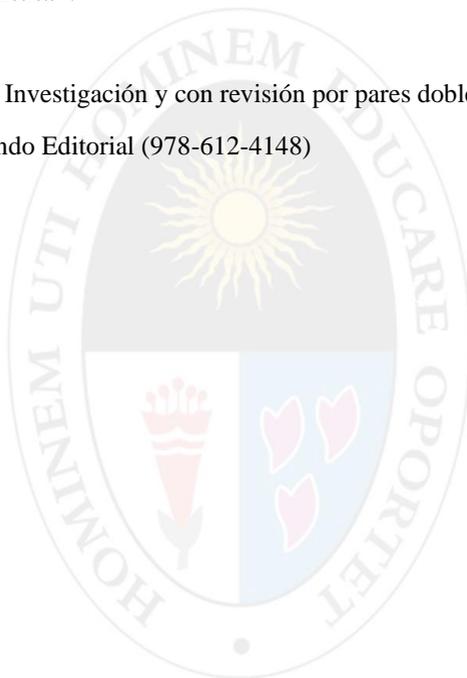
Manuel Enrique Sampen Antonio

sampen25@gmail.com / Tel. de contacto: +51 990 064 589

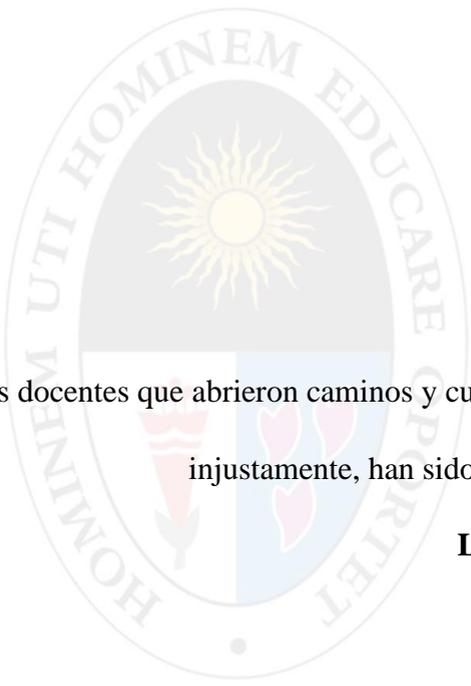
Revisión por pares ciegos aprobado por el **Consejo Editorial del Fondo Editorial “La Cantuta”**.

Libro resultado de Investigación y con revisión por pares doble ciego.

Sello editorial: Fondo Editorial (978-612-4148)



No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, su tratamiento información, la transmisión de ninguna otra forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.



A los docentes que abrieron caminos y cuyos logros,
injustamente, han sido olvidados.

Los autores

Prólogo

El presente libro, ilustra la realidad que hemos afrontado los educadores como consecuencia de la pandemia del COVID-19, hemos visto que tan vulnerable están nuestro niños y jóvenes de nuestro país, y al mismo tiempo se ha puesto en ojos de todos, la brecha más distanciada por el uso de la tecnología y de las herramientas digitales en nuestra educación de todos los niveles. El distanciamiento social y el confinamiento en nuestros hogares, marcaron la pauta para una nueva forma de trabajo a distancia; así como se ha descubiertos hoy, nuevas ventajas y oportunidades de hacer negocio a través de la internet. Sin embargo, en el campo de la educación, fueron los niños y niñas los más perjudicados por el cambio en la rutina diaria, en el hogar y en el trabajo. Para los docentes, fue mayor la tarea jamás antes realizada por ellos, toda vez, que tuvieron que acondicionar su dormitorio en ambiente de trabajo, convirtiéndolo en un aula de clases para la enseñanza remota.

El aislamiento social, también trajo consigo el distanciamiento en las familias, los niños y niñas dejaron de visitar a sus seres queridos, por prevención al contagio. Muchas familias, en realidad fueron perjudicados, sobre todo los de bajos recursos económicos, por no contar con los medios tecnológicos

para la conectividad, lo que propició que los padres de familia salieran a trabajar por los escasos recursos económicos que se suscitaba, dejando a sus menores hijos a cargo de un sistema de aprendizaje “aprendo en casa” como medida de emergencia adoptada por el Ministerio de Educación (MINEDU). Para quienes llegaron a tener señal por medio de la televisión, alcanzaron aprovechar estos espacios televisivos. Sin embargo, otros tuvieron que acceder a través de herramientas colaborativas digitales de forma asíncrona, tales como el WhatsApp, pero la falta de conocimientos en el uso de estos recursos tecnológicos y otros para la educación virtual afectó sus aprendizajes en los estudiantes de la EBR.

El proceso de socialización quedó interrumpido en los niños, adolescentes y jóvenes, pasaron de manera sorpresiva a un proceso de enseñanza a distancia sin preparación previa, demorando su adaptación al cambio, y por si fuera poco, el servicio de internet fue el mayor problema para su conectividad, el costo del servicio ascendió al doble de su precio real y fue escaso su señal en las zonas rurales y comunidades más alejadas de nuestro país, por lo que no llegaron a tener la conexión a este servicio, como consecuencia muchos estudiantes perdieron el año escolar 2020.

¿Qué han hecho los maestros del Perú?

Ante esta situación los grandes maestros tuvieron que reinventarse, haciendo uso de la tecnología más cercana a ellos, el teléfono móvil, fue uno de los medios que utilizaron para comunicarse con sus estudiantes, brindando acompañamiento y monitoreo a través de las redes sociales como el uso del WhatsApp; enviando fichas de trabajo y otros por ese medio. Otros asumieron cierto riesgo al salir y dirigirse al domicilio del estudiante para entregarle los cuadernos con las actividades a realizar para cada semana, situación que puso en riesgo la salud de algunos docentes.

Sin embargo, ellos tuvieron que enfrentar otros retos, como es la **digitalización de clases** a través de medios tecnológicos, los cuales muchos carecían de materiales para tal labor como por ejemplo el uso de impresoras como para escanear los libros de cada asignatura.

Según datos de PISA (2018), solo el 58% de los docentes de secundaria de la región urbana tiene las habilidades técnicas y pedagógicas necesarias para integrar dispositivos digitales en la instrucción, y las escuelas más vulnerables tienen docentes con las menores habilidades para aprovechar estos recursos. Asimismo, en 2018, casi el 25% de los docentes de las regiones

que participaron en la encuesta reconocía una gran necesidad de formarse en tecnologías de información y comunicación para la enseñanza.

Otro problema que tuvieron que enfrentar los maestros fue la **conectividad**, algunos docentes tenían el móvil en modalidad de prepago y tuvieron que migrar a un servicio de pospago, que, por si fuera poco, el servicio que se adquiría no aseguraba la calidad en la transmisión de datos, asumiendo gastos por ellos mismos, y que no fueron reconocidos por el estado peruano por el servicio que ofrecieron los docentes a través de estos servicios de internet. Es así, que tuvieron que solicitar el servicio de una empresa de telefonía para la instalación del mismo, otros tuvieron que ampliar la velocidad de transmisión de datos para tener un mejor acceso a mejores recursos, y otros solo tuvieron que conformarse con lo que tenía para evitar ajustes en su economía. Aun así, su predisposición en la colocación del servicio de la internet fue notoria para lograr mejores accesibilidades con sus estudiantes.

El otro aspecto que tuvieron que asumir fue el aspecto socioemocional, el cual, por la modalidad de trabajo a distancia o trabajo remoto, no ha sido regulado dentro de las leyes laborales, teniendo llamadas a deshoras de parte del personal

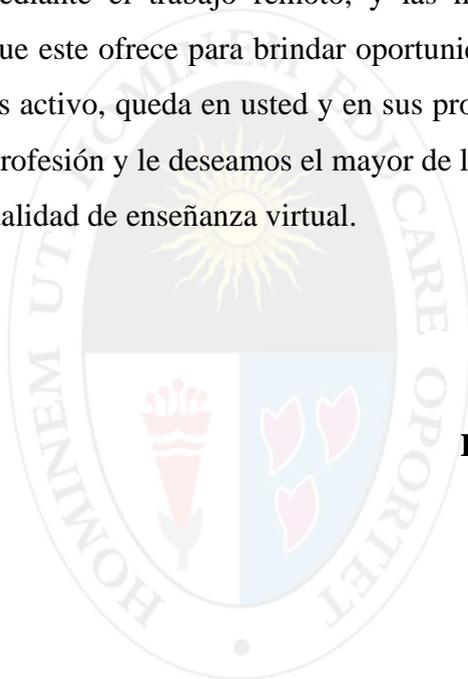
directivo exigiendo con las responsabilidades de aula, llamadas hasta altas horas de la noche, la recepción de correos electrónicos fuera de la hora de trabajo, etc. Contribuyeron a un comportamiento estresante, llegando a adquirir la mayoría de los docentes “el síndrome de burnout”.

A esto se suma que los docentes tuvieron que lidiar con los padres de familia, porque veían que estos no se preocupaban por la conectividad de sus hijos a las horas de clase y de las actividades que dejaban para su desarrollo. Prácticamente, la enfermedad agobio a muchos de ellos debilitándolos emocionalmente, abandonados en algunos casos por su propia institución laboral, sin recibir ninguna clase de ayuda emocional o psicológica; se puede decir, que estuvieron solos frente a la pandemia, solos frente a los aprendizajes de sus estudiantes y enfrentando solos los escasos recursos tecnológicos que carecían.

Sin embargo, ante el cierre de las escuelas por la pandemia, hubo oportunidades positivas que ofreció este confinamiento social, algunos padres responsables, se involucraron en las actividades escolares de sus hijos, pudieron observar el nivel de dominio de las materias, así como supervisar el tiempo de desarrollo de las actividades. Se evidenció el apoyo

entre hermanos, pero lo más relevante fue el cambio curricular de los contenidos, en que se adaptó para mejorar la enseñanza remota.

Por ello, y entre otras cosas, los autores del presente libro ponen a tu disposición lo que deberías conocer para el manejo de un buen año escolar basado en entornos virtuales de aprendizaje, mediante el trabajo remoto, y las herramientas colaborativas que este ofrece para brindar oportunidades de un aprendizaje más activo, queda en usted y en sus propias manos de mejorar su profesión y le deseamos el mayor de los éxitos en esta nueva modalidad de enseñanza virtual.



Los autores

Tabla de Contenido

Capítulo I

Entendiendo el trabajo remoto

Capítulo II

Alcances para la educación remota

Capítulo III

El aprendizaje activo para un nuevo entorno tecnológico

Capítulo IV

Recursos para desarrollar el aprendizaje activo

Capítulo V

La evaluación en el contexto remoto

Capítulo VI

Herramientas digitales para el trabajo remoto

Capítulo VII

Ideas y consejos para trabajar desde el hogar

Conclusiones

Referencias

Introducción

El trabajo remoto en el Perú, parecía ser una opción interesante, el cual solo se miraba de reojo por algunos funcionarios, a pesar que en varios lugares del mundo este tipo de modalidad de trabajo se ha estado desarrollando por las instituciones, sin embargo, aquí para muchos funcionarios públicos era algo en el que no estaban de acuerdo, peor aún los maestros, no creían que se podía implantar una modalidad de trabajo en modalidad virtual y que estábamos lejanos a llegar a ese tipo de enseñanza; de igual forma, la legislación peruana no se interesó por esta modalidad de trabajo remoto por la carencia de tecnología y la falta de dominio en los recursos virtuales por el personal. Sin embargo, con el anuncio de una emergencia sanitaria inesperada, explorar esta nueva opción por los empleadores, se convirtió en la mejor oferta o mejor dicho alternativa de solución para no decaer en su productividad; tal es así, que se implanto el trabajo remoto en las entidades públicas y privadas.

Como medida, el gobierno emitió varios decretos para brindar ventajas laborales bajo esta nueva modalidad, cuyo propósito era asegurar la continuidad de los servicios y al mismo

tiempo, evitar la propagación de esta enfermedad, manteniéndolos aislados mediante el trabajo remoto.

Hay que aclarar que el trabajo a distancia a través de los medios tecnológicos, es solo una forma de trabajo, porque también existe otro llamado el teletrabajo. Aunque el decreto de emergencia no tiene un nombre claro, merece especial atención por su relativa novedad y posibles ajustes a las adaptaciones laborales.

Este enfoque de trabajo a distancia, ha sido apoyado por los últimos avances de las “tecnologías de la información y la comunicación” (TIC), y que han logrado reposicionar funciones y tareas que antes requerían que los trabajadores permanecieran en las instalaciones de la empresa. Hoy vemos que no todos los trabajos requieren de la presencialidad; muy por el contrario, el trabajo remoto ha traído consigo una serie de ventajas como la reducción de costos y tiempo de viaje, la posibilidad de contratar personas en otras ciudades y gastar menos en espacio de oficinas.

Sin embargo, cuando hablamos de trabajo remoto, no se trata solo de trabajar en casa con una computadora conectada a Internet. No solo implica el uso de las TIC para la conectividad, sino también la supervisión, coordinación y control a distancia

de los trabajadores. En cualquier caso, las estrictas restricciones al trabajo a distancia en un estado de emergencia nacional, han animado a los trabajadores a atreverse a probar nuevas formas de trabajo. Por supuesto, no todos los trabajos se pueden realizar de forma remota, y en todos los casos no es el método más adecuado para este tipo de trabajo. Esta situación y nueva experiencia laboral ayudará a demostrar el potencial de cada trabajador, y determinará la necesidad de reajustar la legislación o la política laboral para regular y brindar las pautas en este tipo o modalidad de trabajo. Lo más importante, eliminará el miedo de las personas a hacer las cosas de manera diferente a lo habitual.

Tal es así, que se ha distribuido en 7 valiosos capítulos que trata de aportar, recomendar y brindar a los docentes herramientas didácticas y técnicas que faciliten el trabajo remoto, e implementen de la manera más eficaz a su labor diaria. El único fin del presente libro, es la de contribuir con la educación remota de nuestro país.



Capítulo I

Entendiendo el trabajo remoto

*“No son las locomotoras, sino las ideas,
las que llevan y arrastran al mundo”*

Víctor Hugo

Lograr un ambiente de trabajo remoto efectivo, comienza con concientización de los directores y tomadores de decisiones de las instituciones públicas en general, por lo que es necesario comprender la importancia de definir esta modalidad de trabajo, como sus estrategias, para asegurar efectividad del trabajo de las actividades remota. Para brindar nuevas experiencias bajo esta modalidad, necesitamos reconocer que es un trabajo remoto, y desde nuestro punto de vista es la acción laboral que se realiza a distancia, a través, de un mecanismo tecnológico y la conexión a internet, que bien puede ser de quien la utiliza o proporcionado por el empleador. En esta última, muchos centros de trabajo no han respondido a la eficacia de brindar soporte tecnológico a sus empleadores, todo lo contrario, se observó que la adquisición de estos bienes era responsabilidad del trabajador, afectando a su economía familiar.

Ha esto se suma, las practicas del buen manejo de los recursos tecnológicos, pero sobre todo en la forma en que algunos docentes fueron cuestionados por la falta de capacitación para contribuir al trabajo remoto. Entendamos que esta modalidad de trabajo, debe mantenerse bajo una modalidad en el que el docente regule sus emociones negativas y fortalezca las positivas, a pesar de situaciones abrumadoras a la que podemos estar sujeto, se recomienda tener presente lo siguiente:

Ser empático, en sus comunicaciones con los estudiantes, tenga presente, que ellos también afrontan la pandemia, que se encuentran confinados en su domicilio y que, además, también se han encontrado en situaciones abrumadoras por la salud de sus padres. Como docente, se recomienda que genere calma en su ambiente de trabajo, presente una posición positiva frente a sus estudiantes y colegas, esto le ayudará a crear un buen ambiente de trabajo y así, evitar posibles malentendidos.

Tratemos por los medios con respeto, al incursionar en el trabajo remoto a través de las herramientas colaborativas de video conferencia, se ha apreciado la falta de instrucción en el uso de estos medios tecnológicos y en la falta de una comunicación mesurado y con respeto. Por lo tanto, en el dialogo utiliza un orden de intervenciones; ten presente que a los estudiantes de grados menores les gusta participar, bríndele el micro para que se exprese y corrija las jergas de forma directa y claro. Es posible, que los padres de familia se quieran comunicar con usted, por ello facilite algún medio de comunicación para evitar interrupciones durante su clase. Escuche sus inquietudes y evite imponer alguna idea, por el contrario, tome una acción consensuada, el respeto lo es todo.

Establezca una secuencia, el inicio de su clase, es clave para impartir seguridad, empatía, respeto y otros tantos valores que se pueden brindar por este medio. Recuerde que todo proceso de enseñanza tiene un inicio, desarrollo y salida. Convierta esa secuencia en algo diferente a lo que se hacía de forma tradicional, recuerde que se encuentra en una modalidad virtual y debe de disponer de otros recursos digitales para fortalecer las actividades de su secuencia de clase.

Asertivo y esperanza, donde hay desesperanza imponga esperanza, esta nueva forma de trabajo, trae consigo costumbres laborales a lo que no hemos estado acostumbrado, por lo que escuchara problemas de salud a cada momento por la situación de la pandemia que aún no termina, y por los comentarios que realizan los medios de información, creando zozobra entre compañeros de trabajo, docentes y estudiantes. Por ello, la clave es ser positivo, empático, asertivo y resiliente en la comunicación virtual. Veamos lo que nos sugirió el Ministerio de Educación (2020).

- (a) Dosifica las actividades de aprendizaje que propones para tus estudiantes que presentan situaciones críticas. Lo más importante es promover su estabilidad emocional. (b) Dale a tus estudiantes la oportunidad de

sentirse escuchados frente a los temores o penas que puedan estar atravesando. Todas las emociones son importantes y está bien poder reconocer la angustia, la pena o el temor por un familiar enfermo o fallecido, o por la situación que atravesamos. (c) Conversa con tus estudiantes sobre la importancia del autocuidado (ejercitarse físicamente, comer sano y saludable, dormir bien, entre otros). (d) Con aquellos estudiantes con los que no puedes contactarte, averigua si en algún momento de la semana alguien de la familia tendrá conectividad para poder brindarles asesoría y soporte en la medida de las posibilidades (p. 7).

Tómese un respiro, no se pase todo el rato brindando información durante la clase, la mente humana se cansa, se ha demostrado que la atención en los niños disminuye pasado los 25 minutos de clase. Las últimas investigaciones basadas en la neuro pedagogía, sugiere utilizar técnicas como “la fragmentación” y que se aplica para asegurar mejores condiciones de aprendizaje en los estudiantes. Por ello, imponga pausas de 10 a 15 minutos de descanso, que los estudiantes se dirijan a los servicios, que se levanten de sus asientos, que caminen un rato, que se dirijan a tomar agua o refresco, o simplemente que se relajen, esto ayudara a que el cerebro del

estudiante asimile nueva información mediante la atención y asegure sus logros de aprendizaje.

Crea tu agenda compartida, el calendario de Google, es muy útil, porque ayuda a recordar al estudiante la sesión de clase programada, a través, de su correo electrónico o inclusive a través, del teléfono móvil, podemos programar el día de clase de todas las semanas con los horarios de cada sesión de aprendizaje. Además, permitirá a los estudiantes visualizar en su calendario de Google los temas a desarrollar por la ventaja que esta herramienta ofrece de compartir la información entre los miembros del equipo, se recomienda registrarlos en sus contactos. Además, esto ayudara a que los estudiantes ingresen al aula virtual automáticamente, sin estar pidiendo permiso al anfitrión para ingresar.

Acondiciona tu ambiente de trabajo. Aunque muchos docentes les tomó por sorpresa las medidas de confinamiento obligatorio, buscaron acondicionar su dormitorio o sala en aulas de trabajo. Esta estrategia es útil, porque ayuda a generar un mayor confort al momento de realizar tu labor docente, y hace que te sientas como si estuvieras en el trabajo, por lo que se sugiere, que se ubique en un lugar donde se proyecte la luz y arma el ambiente ideal para ser productivo con tus estudiantes.

Organiza tu espacio digital, ahora que ya cuentas con un equipo de cómputo, es necesario que crees carpetas con las secciones asignadas a tu cargo, guarda los materiales educativos por grados y/o asignaturas, coloca un usuario a tu equipo para brindarle mayor seguridad y evitar que se pierda o se borre por el préstamo del equipo a terceros.

Otra opción para almacenar tu información es alojarla en la nube, es decir en un servidor web Google drive es una de las aplicaciones que permite crear carpetas en la nube, y almacenar tu información sin preocuparte de los virus informáticos, se recomienda usar este programa, ya que es de uso gratuito.

La comunicación es importante, utiliza un medio para comunicarte, prueba que herramienta es más versátil, y con el que te sientas cómodo; en la red podrás encontrar varias herramientas colaborativas para la video conferencia, descarga los manuales a través de los buscadores y observa cuales son los más útiles y sencillos de usar.

Nosotros te sugerimos que utilices y aproveches las aplicaciones que trae Google. Podrás utilizar, por ejemplo, el Google Meet, es gratuito, no necesita ser instalado, no tiene límite de tiempo, por lo que puedes hacer tus clases varias horas sin temor a que se desconecte por el tiempo de uso; tiene la

ventaja que se conecten 100 usuarios a la vez. Hoy con las extensiones que se han añadido en forma automática ha mejorado aún más.

Es decir, tiene la opción para colocar un fondo de imagen, de acuerdo a tu preferencia, incluye la opción de un botón para levantar la mano, el cual indica que un participante desea intervenir, permite recoger asistencia a través, de la instalación de una extensión llamada “Google Meet Attendance”. La cuenta Premium ofrece la opción de grabar la sesión de clase, dando la facilidad de reproducirlo desde el hogar y las veces que uno estime necesario.

¿Qué hacer cuando se presentan situaciones especiales que impliquen suspender la impartición regular de tu curso?

Lo correcto es ver un camino alternativo, identificando los diferentes recursos que las tecnologías digitales te ofrecen como apoyo.

Es importante establecer las bases de ese camino alternativo; la sugerencia para lograrlo es establecer un diagnóstico inicial de tu curso para comenzar a planificar tu práctica docente en el contexto virtual.

Para ello debemos reflexionar en aspectos como:

- Que elementos necesito trasladar de lo presencial a lo virtual, durante el tiempo en que la impartición regular este suspendida.
- Que capacitaciones necesito tomar sobre el uso de alguna plataforma y herramientas que utilizare para impartir mis clases en el contexto virtual.
- Es importante también conocer los medios de apoyo que te ofrece la institución para la cual laboras, tales como sitios web, recursos digitales, áreas y expertos en quienes podrías apoyarte en esta transformación.
- Un factor más que hay que tener en cuenta y que debe ir de la mano con la anterior, es el esquema de acompañamiento que otorgaras a tus estudiantes, tanto para los momentos sincrónicos y asincrónicos.

La aplicación de este modelo de educación que se ha venido desarrollando, posee un conjunto de estructuras que la fundamentan, y que se ha venido aplicando en diferentes países con mayores ventajas que la nuestra, por lo tanto, este modelo de trabajo, esta basados en estudios de especialistas en tecnología educativa y que para su desarrollo se debe tener presente: lo conceptual, la epistemológica y la didáctica.

La conceptual, la conceptualización se enmarca en un nuevo proceso, y que debe estar centrada en los estilos de aprendizaje del aprendiz. Mientras se conozca el conocimiento teórico o conocer propiamente los temas de la asignatura, marcará la pauta para incorporarlos a través de las TICS y al ritmo de cada estudiante.

La epistemológica, que “es la perspectiva filosófica que tiene todo concepto científico, además de ser el indicador jerárquico de razonamiento que puede alcanzar una sociedad” (Bachelard, 2003).

“Se quiere fomentar en el estudiante, por ejemplo, el aprendizaje cooperativo y constructivista sobre los cuales fueron creadas varias plataformas e-learning” (Vásquez y Arango, 2012). Sin embargo, con la eficacia que ha traído consigo las aplicaciones informáticas esta ha incorporado nuevas estrategias didácticas basados en el B-learning, M-learning y otros.

La didáctica, hoy por hoy vemos a la didáctica como un todo como el arte de enseñar bien, pero “por otra parte, teniendo presente que la didáctica, como disciplina independiente, tiene como objeto de estudio el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Medina y Salvador, 2002).

Mayorga nos dice: “se puede ahora definir lo que sería un modelo didáctico como la representación esquemática de la diversidad de acciones, técnicas y medios posibles a utilizar por los educadores para habilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Mayorga y Madrid, 2010).

Dentro de este contexto, las teorías de aprendizaje nos ayudan a entender como aprende el ser humano en la interacción con sus pares, sin embargo, en estas últimas décadas han aparecido nuevas teorías que refleja el cómo estamos aprendiendo a través de la redes y conectividad, como la teoría del conectivismo en el que prácticamente nos da a entender que toda la información está en la nube a pocos bits de alcance para interactuar con ellos y conocer mucho más de lo que no entendíamos.

Siemens (2004) “el conectivismo es la teoría del aprendizaje propia de la era digital, que analiza la manera en que aprendemos en una sociedad digital que se articula en red. Se fundamenta, tal y como su propio nombre indica en la conectividad, esto es, en la creación de conexiones”.

Añade: “el conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías del caos, las redes, la complejidad y la autoorganización” (Siemens, 2004). Esta nueva teoría que se

relaciona en cómo estamos aprendiendo, a través, de las redes de comunicación, y como vamos adquiriendo mayor participación en la adquisición y construcción del conocimiento; nos ilustra que ya estamos en esa instancia en que nuestro cerebro aprende con otros mecanismos apoyados por la tecnología.

En este sentido, se espera que los docentes entiendan que la tecnología ha traído consigo nuevas formas de trabajo remoto aplicados al desarrollo de los estudiantes, en el que implica una mentalidad y actitud de cambio; y que, además, se incorporó bajo un sustento legal un 02 de abril a través de la RV N° 088-2020 – MINEDU para el servicio educativo desde el hogar.

En ese sentido, para asegurar un buen servicio a los educandos, debemos tomar en cuenta, que el primer paso para poder transformar tu curso de un sistema presencial a un contexto virtual, es realizar un *diagnóstico*; es de suma importancia, porque permitirá analizar la situación educativa y ver con que herramientas cuentas para transformarlo y moverte a un formato flexible y digital.

A continuación, se te comparten los pasos para que puedas realizar esta tarea:

1.- Diagnóstico y planeamiento, asegúrate antes de brindar una sesión de clase por video conferencia, con que materiales

virtuales es la que cuentas, es decir, si cuentas con una plataforma virtual, con que objetos vas interactuar con tus estudiantes y que materiales digitales vas a proporcionar a tus estudiantes.

Procura tener el enlace previo a tu clase y compartirlo por algún medio de red social; sin embargo, si cuentas con un AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje), esta será mucho mejor para los estudiantes, toda vez, que sabrán a que página web dirigirse.

2.- Define las estrategias y herramientas de gamificación, recuerda que, en este tipo de enseñanza remota, se trabaja el aprendizaje activo, por lo tanto, ten presente como estará constituido tu guía de aprendizaje, deberás involucrar a los estudiantes para que participen respecto a los temas a tratar.

Es habitual que en la enseñanza remota propicies la competencia, por ello, debes utilizar alguna de las herramientas de gamificación para enriquecer la actividad del proceso de desarrollo de la clase e inclusive el cierre de tu actividad. Mas adelante en los siguientes capítulos se dará a conocer algunas de las herramientas de gamificación útiles para la educación virtual.

3.- Debes conocer que la educación virtual, se rige bajo ciertos esquemas, en el que permite brindar mayor flexibilidad, estos son:

Esquema sincrónico.

Ventajas.

- Mayor interacción entre docente-estudiante y estudiante-estudiante, aquí las dudas se solucionan de forma isofacta, es decir, in situ.
- Mayor intercambio de saberes y opiniones.
- El estudiante se hace responsable por la interactividad, y se motiva al ver la participación de sus compañeros.

Desventajas.

- Puede ocurrir el corte del servicio de internet en el momento de la participación.
- Se dificulta el apoyo técnico, cuando el estudiante no cuenta con las herramientas de software instaladas.

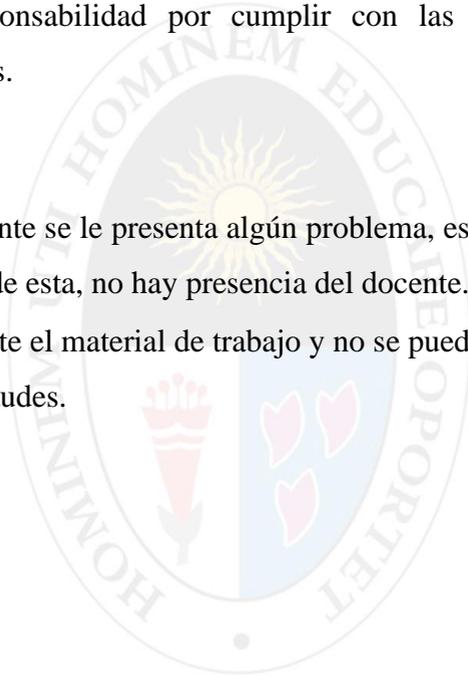
Esquema asincrónico.

Ventajas.

- Brinda mayor oportunidad al estudiante por la accesibilidad, se refleja un aprendizaje autónomo y se hace responsable de su propio aprendizaje.
- Cada estudiante va a su propio ritmo de trabajo.
- Mayor responsabilidad por cumplir con las actividades programadas.

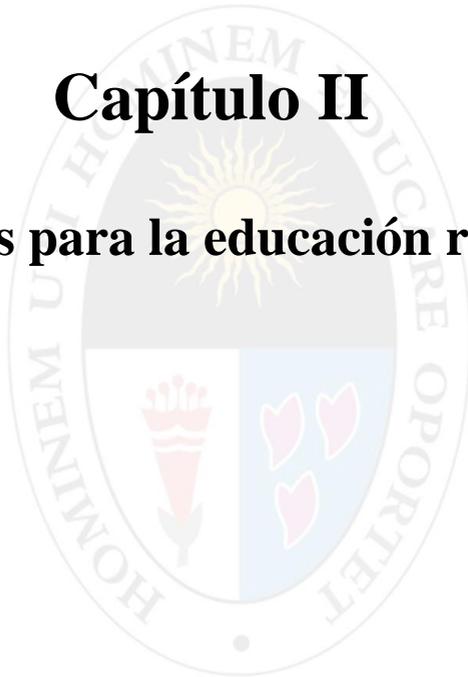
Desventajas.

- Si el estudiante se le presenta algún problema, esta solo para la solución de esta, no hay presencia del docente.
- Mal interprete el material de trabajo y no se pueda responder a sus inquietudes.



Capítulo II

Alcances para la educación remota



“Trabajo es algo que uno hace, no el lugar donde va”

Jurgen Klaric

Si bien es cierto, los docentes no han estado preparados para ofrecer sus clases virtuales por las razones antes expuestas, aquí te ofrecemos ciertos alcances que deberías tomar en cuenta para la sumergirte en el mundo de la virtualidad. Debes entender primero, que en este nuevo espacio de trabajo, algunas instituciones han optado por ofrecer dos tipos de ventajas al estudiantes que son: las clases sincrónicas y las asincrónicas; recordamos que las sincrónicas es la que se da en el instante en que ambos se comunican en tiempo y espacio virtual, mientras que la asincrónica se da sin necesidad de presencialidad, tanto que en algunas instituciones ha preferido no considerar la asistencia como necesaria, toda vez que las sesiones de clases deben ser grabadas y publicadas en algún medio de red social.

De igual forma, el Ministerio de Educación brindó las orientaciones para el trabajo remoto a través de la Resolución Viceministerial N° 098-2020-MINEDU para reajustar las estrategias didácticas y recomendar a los docentes que la asistencia no tendría que ser obligatoria y que además ningún niño o niña tendría que repetir el año académico; sin embargo, en nuestra realidad y sobre todo en la EBR fue complicado aplicar ese último detalle, la idiosincrasia de algunos docentes de colegios públicos y privados mostraban su disconformidad con dichas orientaciones de trabajo remoto. Sin

embargo, pese a eso, las instituciones privadas de nivel superior si las asumieron, y continua hoy brindando la flexibilidad en el que la asistencia bajo el contexto remoto no es obligatoria, por supuesto, siempre y cuando el estudiante, cumpla con todas las actividades programadas por el docente de forma asíncrona.

Así se daría la posibilidad de continuar con su carrera de estudio, evitando cancelar las clases. Se debe reconocer que algunos colegios también asumieron responsabilidad compartida, y hoy se encuentran en proceso de entender cómo se trabaja en la educación virtual.

También, deben conocer, que existen mitos, en el que creen algunos, que la educación virtual se terminará cuando acabe la pandemia y que todo se reanudara como era antes. Pues creemos, que no se han dado cuenta aún, que este tipo de trabajo virtual, ya lo venían aplicando las instituciones de primer nivel; tanto en Asia, Europa y los EE. UU, incluyendo el intercambio estudiantil, pues todo eso mejora a establecer un formato profesional del siglo XXI. Por eso, decimos que ese mito es falso, esta modalidad de trabajo ha venido para quedarse y transformar nuestra educación al contexto virtual.

Otro mito que sale a la luz, es que la clase presencial es mejor que la virtual por la interacción del docente. Acaso los

estudiantes no están aprendiendo a través de este sistema virtual, se ha observado que muchos docentes con dominio en este tipo de educación, han realizado sus materiales y talleres a través de videos tutoriales y de clases en vivo con el uso de la videoconferencias, en el que participa de igual forma, el estudiante; por ejemplo, la gamificación es una buena opción para su empleabilidad bajo este contexto, toda vez que hace posible la competencia entre estudiantes y aplicar el aprendizaje activo.

Aquí, él es el centro de atención, rodeado y acompañado de sus padres, quienes asisten a la formación de sus hijos, se han convertido en asistentes de ellos, siendo un valioso aporte como apoyo al trabajo docente. Por eso ese mito también es falso.

Así la instrucción virtualizada se ha venido dando en las simulaciones de vuelo, para evitar pérdidas humanas, la virtualidad de operaciones médicas asistidas, ha podido lograr que el personal de salud pueda realizar operaciones a distancia, inclusive ahora por la pandemia, muchos médicos desde sus hogares han brindado asistencia a los médicos de guardia e inclusive a sus propios pacientes, y ello ha demostrado una vez más que este tipo de educación ha venido para quedarse. Borre el estigma que se tiene que la educación virtual es mala, muy por

el contrario, trae consigo mayores ventajas que en el sistema tradicional y que se demuestra a través de investigaciones educativas, que el rendimiento académico permanece estable e inclusive mejora. Son los niños quienes están más entusiasmado por este tipo de modalidad a distancia, son ellos que con fervor motivan al docente a seguir avanzando y empleando nuevas herramientas digitales en las clases remotas.

Sin embargo, el maestro se ve obligado, a tener presente, que cuando emplee un medio de información en las clases remotas, debes estar seguro que esta cumpla con ciertos objetivos; dentro de las cuales detallaremos:

Simplicidad

Cuando visitamos una página web solemos observar que los distractores son enemigos de la atención y hacen que una navegación en la web sea confusa. Busquemos la simplicidad por encima de lo llamativo, evitando saturar los espacios de símbolos, botones interactivos u colores que no guardan ninguna conexión con el contenido.

Consideremos también que, mientras menos clics se necesiten para obtener una respuesta deseada como encontrar un material dentro de la plataforma, menor será la frustración del estudiante.

Consistencia

La homogeneidad apoya la comprensión. Debemos mantener coherencia en el uso de iconos, colores, elementos, apartados de actividades, lenguaje, ordenación de contenidos (secuencial, cronológico, por categorías, por importancia, etc.). Un cambio brusco en cualquiera de estos elementos puede alterar la armonía e inducir a la confusión. Una vez terminado el diseño o esquema de trabajo se sugiere que sea visto por otra persona, para que de una opinión al respecto valedera para realizar algunos ajustes de mejora.

Explicación

Los estudiantes no tienen por qué descubrir intuitivamente los componentes y las funcionalidades de la plataforma. Debemos adelantarnos a cualquier duda, teniendo listo un breve video que explica como navegar en el ambiente virtual o en el curso y/o redirigirlos a los tutoriales de uso de la plataforma en cuestión. Ubiquemos este material en la primera semana; si es posible al ingresar a la plataforma. Si usted desea puede colocar un video de presentación del docente, en el que indique en qué consistirá el curso, cual es el objetivo y cuáles son los logros que se espera de él; esto generara un clima de confianza entre los estudiantes.

Convenciones

Las convenciones son una práctica social y fortaleza a la construcción de actividades dentro de una comunidad virtual, toda vez que estos, ofrecen algo valioso a cambio; claridad en el tema que se aborda, nuevos constructos, y como ejemplo de convenciones básicas en el mundo digital son los que ofrece la página web del MINEDU a través de sus videos tutoriales, o fichas instructivas, etc., o como “la web del docente” con sus materiales o fichas didácticas; asegurémonos de usarlo en nuestras clases virtuales, a través de un enlace u otro elemento que permita que el estudiante las visualice, solo tiene el propósito de asegurarnos el aprendizaje que el docente viene abordando.

Accesibilidad

Mucho se ha dicho sobre el “ancho de banda” que son las conexiones entre equipos de cómputo, y que depende mucho de la velocidad, sin embargo, al contratar un servicio de internet piense que este tiene que tener la inmediatez para lograr las conferencias con audio y video para las discusiones sincrónicas o para acceder a los juegos basados en el aprendizaje. Todas estas herramientas digitales consumen ancho de banda, además de contar con un buen equipo para la reproducción de la misma,

será una condición previa que tiene que tener presente antes de realizar su clase remota.

Establecer protocolos

El maestro o maestra al utilizar esta modalidad de enseñanza virtual, debe tener presente que los estudiantes querrán comunicarse con usted, lo que hará que haya muchas interrupciones. En este aspecto deberá conocer las herramientas virtuales, para que los estudiantes las utilicen adecuadamente, como es el botón de la manito para las intervenciones, el botón de apagado de micrófono y otros que ayudaran a complementar la didáctica de la clase en modalidad virtual. En el aspecto metodológico, el docente establecerá pautas al inicio de la clase, respecto al dialogo e intervenciones orales e inclusive si tiene que pasar la asistencia.

Establezca un horario adecuado para ellos y la frecuencia, pudiendo ser por las mañanas, tarde o inclusive noches. Respecto a la última solo se considera necesario si va a trabajar con estudiantes de nivel superior. Establezca un horario para la comunicación con sus estudiantes. Es una falta de respeto enviar comunicación a deshoras o ha muy altas horas de la noche.

Manifieste el uso de las herramientas colaborativas de video conferencia, toda vez que hoy estas herramientas han incorporado extensiones para que el participante pueda levantar la mano y participar, instruya en su instalación y bríndele el audio para que participe si lo requiere, es una opción recomendable que durante su intervención el estudiante encienda la cámara, para mejorar la interacción en la comunidad remota. Recuerde siempre en dar el ejemplo.

Reuniones de retrospectiva

Debe conocer, que muchos estudiantes en las últimas encuestas practicadas por el departamento de psicología de la UNMSM, los resultados fueron desfavorables para los estudiantes por presentar problemas emocionales a causa de esta enfermedad del coronavirus. Esto indica que no basta con solo hacer las clases, recuerde que nuestra labor es hacer que el estudiante cumpla con los objetivos o competencias. Por ello, realice reuniones de retroalimentación en el horario de clase, haga un paréntesis para dedicarse por estudiante, de los problemas de comprensión o dudas que tienen respecto a su aprendizaje. Bríndele oportunidad de mejorar su actividad a través de la retroalimentación y sea empático para tratar temas socioemocionales.

Comunicación spoiler

Evite la mala comunicación a través del audio, es posible que algunos estudiantes mal interpreten esa comunicación por lo mismo que solo lo están escuchando. Para mejorar esa comunicación que es solo verbal, encienda su cámara de video, muestre gestos de tranquilidad, de empatía, de seguridad y otros en el que sea efectiva y comprensiva la comunicación que usted realiza a través del acceso remoto.

De igual forma, solicite que el estudiante encienda su cámara en sus intervenciones, para que interactúe con usted y sus compañeros. Recuerde que, en esta modalidad remota, muchos niños y jóvenes están siendo asistidos por sus padres, y son ellos quienes vienen observando nuestra labor. Una buena comunicación, ayudado con la cámara de video, evitara la descontextualización del mensaje.

Si trabaja con niños, cree grupos de trabajo con los padres de familia para entregarles los materiales educativos, y si trabaja con jóvenes cree grupos y representantes de grupos, evite mandar mensaje a solo un estudiante, esto se puede mal interpretar; por lo que se sugiere enviar información a todos los miembros del grupo.

¿Entonces que es lo que debería hacer? Tenga en cuenta que su labor como docente es inculcar respeto y dar una buena imagen a través de este. La presentación lo es todo, vístase formalmente para inspirar respeto y dar un buen ejemplo de aseo a los niños, busque ropa adecuada si trabaja en el nivel inicial. Valga la redundancia en su comunicación que sea de forma grupal, evítese malos entendidos. Le pongo un ejemplo: si tú preguntas ¿Cómo te ha ido tu fin de semana? Realizas la pregunta a todos los miembros del grupo, ellos contestaran, me ha ido muy bien querido profesor, me fui de paseo con mis padres, entre otras cosas, es decir habrá una participación masiva. Pero ahora imagina si haces la misma pregunta solo a una estudiante, por más que sea la delegada del grupo, ¿Cómo crees que lo interpretara? No lo pienses si la pregunta es la misma, te das cuenta ahora que debes tener mucho más cuidado cuando utilices tu comunicación a través de los medios tecnológicos.

En resumen, es importante establecer protocolos en la comunicación entre los miembros participantes, esto creara un ambiente enriquecedor para los aprendizajes, asegúrese de su buena comunicación, sea calmado, establezca pautas, tómese su tiempo para redactar un buen mensaje por el correo. Tenga armonía al momento de dar un mensaje por la red, recuerde que

los mejores jueces son los estudiantes y los padres que los acompañan.

La empatía también lo es todo

Si dominas esta técnica, te aseguramos que podrás resolver conflictos y generar una mejor relación con las personas que te rodean, recuerda que las buenas relaciones interpersonales, es un elemento clave de la inteligencia emocional.

Mediante la empatía podemos generar un buen ambiente de trabajo y sobre todo para la gestión de los aprendizajes. Comúnmente suele definirse “como la capacidad de ponerse en el lugar de los demás”.

Además de identificar las emociones, los sentimientos que son visibles por el comportamiento, esto permitirá aplicar ciertas estrategias que como docente debes aplicar durante el salón de clase; de acuerdo con Chaverri (2015) indicó:

Incrementa la confianza y autoestima en sí mismo y en los demás.

- ✓ Experimenta bienestar emocional, pues siente satisfacción de expresar lo que realmente siente y piensa.

- ✓ Construye relaciones interpersonales positivas basadas en el respeto y la verdad.
- ✓ Mejora su interacción con los demás y disminuye situaciones de conflicto, pues se expresa desde la verdad, de forma clara, fluida y respetuosa.
- ✓ Fomenta la tolerancia para conocer y respetar las diferencias.
- ✓ Reduce su propia ansiedad, pues logra un mayor control de sus emociones.
- ✓ Desarrolla comportamientos solidarios y de apoyo hacia las personas y sus necesidades (p. 22).

Si es posible de tu parte, diga: “Quiero que sepas que no estás solo, y que deseo entender cómo te sientes”. Esto fomentara el amor por sus estudiantes y ellos verán su compromiso y dedicación para entender sus problemas. Ser solidario ayuda a conocer a las personas aún más de lo que uno cree y además ayuda a transformar vidas.

Finalmente, se debe ver el aspecto técnico que los docentes deben conocer, es decir cómo se debe utilizar el medio tecnológico para proyectar una buena imagen y calidad de transmisión de datos, por ello, se mencionara lo siguiente:

Calidad visual

Se recomienda que la cámara permanezca encendida mientras transmite el mensaje y este al mismo nivel que tu rostro. Cuando los ojos y la cámara se conectan en una línea horizontal, la impresión que dejas a tu audiencia es que ellos están a tu altura, que los ves como iguales a ti.

Iluminación

Utiliza la mejor luz a tu disposición, evitando que se encuentre detrás de ti. Lo mejor es ubicarte frente a una ventana que permita el paso de la luz natural o utilizar una lámpara de escritorio posicionada detrás de tu cámara; esto permitirá que la luz se refleje de manera equilibrada sobre ti.

Calidad sonora

De ser posible, mantén al mínimo el movimiento que la cámara pueda captar a tu alrededor (flujo de personas, maquinas girando, etc.). Demasiado movimiento hará que el trabajo de reproducir y transmitir video sea más intenso para tu computadora.

Para realizar una buena transmisión, busca establecerte en espacios que aíslen o minimicen el ruido del ambiente y apaga aparatos bulliciosos. Si tienes un micrófono externo a tu

computadora y puedes ajustar su configuración, elige el modo cardiode o unidireccional. Posiciona el micrófono cerca, evitando moverte demasiado.

Si el micrófono integrado de la computadora no tiene un óptimo funcionamiento, puedes utilizar el auricular de tu teléfono móvil que incorpora su propio micrófono.

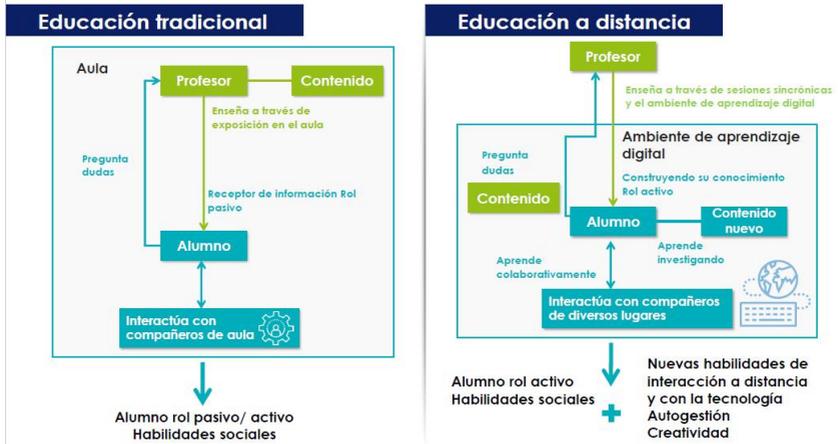
Cuando hagas esto, asegúrate de que la bocina de la computadora este apagada y puedas oír a través del auricular. Esto evitara el eco u otro tipo de sonido incómodo para tu audiencia.

En cuanto a las consideraciones de la conectividad, recuerda que la banda ancha residencial es, generalmente de menor capacidad que de las instituciones; y que, en las áreas rurales, la calidad del acceso a internet es menor, debido al gran coste de conectar casas muy separadas por la distancia.

Por ello, se recomienda que: te ubiques lo más cerca posible a la fuente de señal (modem/router); de ser posible, te conectes vía alámbrica a la fuente de señal; elige un horario en que no todos en tu casa estén utilizando internet al mismo tiempo; de verse comprometida la comunicación, prioriza el audio, apagando la señal de video.

Figura 1

Educación tradicional vs. Educación a distancia



Capítulo III

El aprendizaje activo para un nuevo entorno tecnológico

*“Las especies que perduran no son ni las más fuertes,
ni las más inteligentes,
sino las que pueden adaptarse al cambio”*

Charles Darwin

Hoy se entiende el aprendizaje activo a la empoderación que se da al estudiante bajo el manejo de entornos virtuales dados por la conectividad, hacer su práctica educativa más comprometido con lo que se aprende, con la finalidad que este en un rol pasivo frente al computador, muy por el contrario, realizar actividades colaborativas hará al estudiante sea más responsable de los contenidos y actividades que se desarrolla en clase para que el aprendizaje sea efectivo.

Si bien los maestros han logrado aplicar estas estrategias en un contexto presencial, ahora tiene un nuevo reto el de trabajar bajo entorno virtual y tecnológico.

Aquí se detalla una comparación entre ambos sistemas de educación:

Con el aprendizaje activo, el rol del maestro cambia a uno de facilitador, por la colaboración en la construcción de saberes y en la resolución de problemas, permite anotar, dialogar, participar e inclusive resolver proyectos y retos. Por poner un ejemplo, una publicación de “Proceedings of the National Academy of Sciences” (PNAS) determinó “el aprendizaje activo mejoró en promedio un 6% los resultados de exámenes frente a estudiantes con clases tradicionales; asimismo, que los estudiantes sin aprendizaje activo tenían hasta

1,5 veces más de probabilidad de fracasar en sus evaluaciones” (par. 4).

¿Qué es el aprendizaje activo?

Es la aplicación de las técnicas didácticas basados en una educación virtual o mixta, como respuesta a las oportunidades de aprendizaje que diseñan sus docentes, apoyados por las TIC.

- El aprendizaje activo, brinda la oportunidad al estudiante de participar en forma consciente en su aprendizaje e involucrarse en la construcción de sus saberes.
- Le permite construir y mejorar sus conocimientos mediante el dialogo y participación.
- Favorece el aprender haciendo y fomenta la colaboración entre compañeros.

El objetivo del aprendizaje activo, es promover la participación entre compañeros de estudio, permitiendo ser un estímulo para plantear ideas y dudas; para mejorar la relación en la clase de estudio, porque favorece el aprendizaje por competencias

A través, del aprendizaje activo se puede desarrollar diferentes técnicas didácticas que favorecen este tipo de aprendizaje, entre ellas tenemos:

- Aprendizaje basado en competencias.
- Aprendizaje basado en retos.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aula invertida.
- Aprendizaje de estudio de casos.

¿Qué implica el aprendizaje activo?

Implica que, bajo este contexto, el docente construya y gestione un ambiente virtual adecuado, en el que propicie la intervención del estudiante, fomentando el diálogo y participación, asumiendo su responsabilidad en su aprendizaje.

Esto, constituye a que el estudiante se involucre en el desarrollo del conocimiento. Por lo que, se sugiere aplicar esta metodología, con el fin de dejar que los estudiantes sean simples espectadores pasivos.

No se convierta en un simple orador, sino por el contrario apóyese de otros mecanismos para lograr captar su atención a través de este contexto remoto.

Asumir, un compromiso mayor como docente, es nuestra responsabilidad con el fin de aportar nuevas formas y tomar decisiones en conjunto con los estudiantes para convertir sus

experiencias en un trabajo nuevo de acción apoyados por la tecnología, pedagogía y los conocimientos.

Impúselos a hacer cosas nuevas, sumergiéndose más sobre su tarea, encuentre con él las posibles soluciones al problema, pues en un ambiente de aprendizaje activo el docente se enfoca en el aprendizaje continuo y la retroalimentación.

Aquí, el docente debe ser un coach, ayudando a sus estudiantes cuando se encuentren con problemáticas que no pueden resolver por ellos mismos. Hace un papel de anclaje para sacar al estudiante nuevas ideas para la solución de problemas, activando su pensamiento constructo para interpretar el problema y resolverla significativamente.

En definitiva, ambos sistemas de enseñanza tienen enfoques diferentes, veamos un cuadro, en el que se compara los dos sistemas de aprendizaje activo y el tradicional.

Figura 2*Comparación de ambos enfoques Activo vs Tradicional*

Enfoque	Aprendizaje activo	Aprendizaje tradicional
¿Cómo se definen los perfiles y objetivos de aprendizaje?	Desde la práctica de la profesión, con evidencias y demostraciones.	Desde la lógica de la disciplina, con contenidos temáticos.
¿Cuál es la finalidad educativa?	Aplicar, demostrar, crear conocimiento.	Reproducir y memorizar el conocimiento.
¿Quién es el principal protagonista del proceso de aprendizaje?	Alumno.	Profesor.
¿Cómo aprende el alumno?	De forma activa; aplicando construyendo, creando y realizando actividades semiestructuradas y por conocimiento.	De forma pasiva; escuchando, tomando notas y realizando actividades estructuradas.
¿Cuál es el rol del profesor?	Facilitador y guía del aprendizaje.	Experto en contenido.

Para Maroniene (2016) “mejorar el proceso de aprendizaje e incorporar un aprendizaje activo, requiere de tres canales de cambio para focalizar la innovación y obtener una educación adaptada a las nuevas expectativas”, y según él, se debe tener presente: “la experiencia colaborativa, desarrollada mediante la interacción grupal la enseñanza diferenciada, y las herramientas tecnológicas”.

A continuación, se te presentan los tips más relevantes en el aprendizaje activo.

Preguntas de activación, realiza preguntas de activación al grupo durante la sesión de clase para estimular su curiosidad; elabora preguntas antes de la clase, preguntas para que los estudiantes desarrollen su comprensión al tratar de resolverlas.

Preguntas guías, utiliza preguntas guías para el autoestudio, cuando los estudiantes vayan a estudiar un contenido de forma autónoma, por ejemplo, cuando revisan una lectura, un video, una gráfica, incluye preguntas guías o socráticas.

Pruebas rápidas, Aplica un cuestionario corto, quiz o prueba rápida de 5 a 10 minutos en la clase. Elaborar reactivos de opción múltiple, de falso y verdadero, a partir de las preguntas guías, sin complicar su aprendizaje.

Solución de problemas, presenta a tus estudiantes un problema cotidiano que requiera una propuesta de solución, pero que tenga varias respuestas alternativas para despertar el debate.

Colaboración, fomenta la colaboración del grupo. Asignarles tareas específicas para que las resuelvan en equipo. Involúcrate en el desarrollo de cada equipo y permanece en el por un tiempo prudencial.

Debates, presenta debates sobre asuntos controversiales. Haz que los estudiantes expongan y defiendan sus argumentos ante sus compañeros de equipo.

Utiliza recursos visuales para la clase. Usa recursos visuales y gráficos con frases cortas, que enfoque a la pregunta o concepto planteado. Estos recursos facilitan la asimilación y acomodación de los nuevos conocimientos.

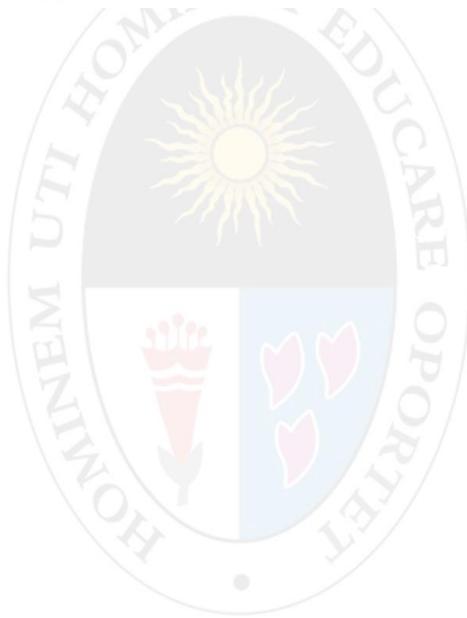
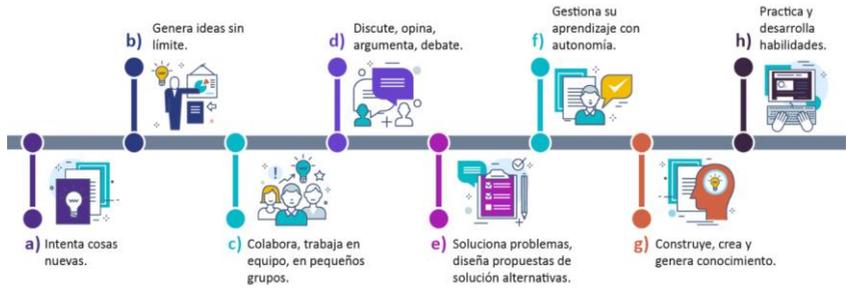
Algunas otras estrategias didácticas que se pueden emplear en el aprendizaje activo, pueden ser:

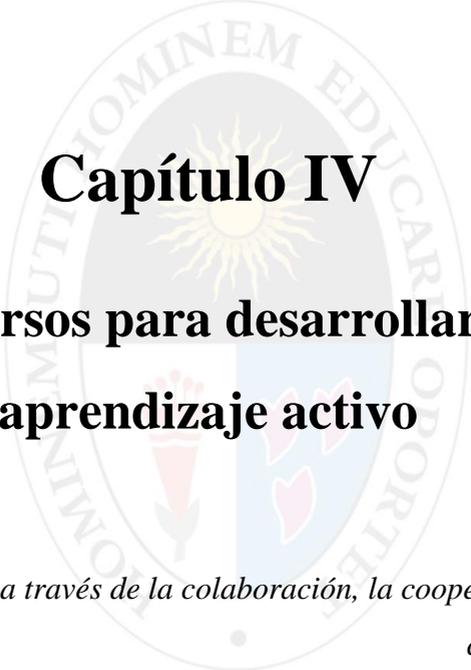
- Utilizar aula invertida.
- Realizar un storytelling.
- Realizar un world café.
- Aplicar gamificación.
- Realizar un método de casos.

Espero que estos tips te sean de gran utilidad y que logres poner en práctica el enfoque activo.

Figura 3

Esquema de trabajo para el aprendizaje activo





Capítulo IV

Recursos para desarrollar el aprendizaje activo

*“Solo a través de la colaboración, la cooperación y la
cocreación,*

*Se puede transformar la educación al ritmo que
requiere el aprendiz”*

Sir Michael Barber

Análisis de dilemas éticos

Definición.

Se entiende por dilema ético, cualquier situación en la que exista un conflicto entre los diferentes valores y creencias de las personas y las posiciones de acciones que se pueden tomar. En estas circunstancias, habrá conflictos entre varios valores, sin embargo, no hay una solución completamente buena y otra opción completamente mala, que tiene efectos tanto positivos como negativos. Se sugiere que estos dilemas éticos, deben defender al menos dos posiciones para lograr un análisis y un debate interesante en el ambiente de trabajo.

Aprendizaje basado en fenómenos

Definición

“Una modalidad de enseñanza que fue introducida recientemente en Finlandia. En este nuevo esquema, no existen reglas estrictas y en cambio, se busca promover la creatividad e imaginación de los estudiantes a través del estudio de situaciones de la vida real que ellos mismos han seleccionado” (Bohórquez, 2008).

“Los estudiantes utilizan el salón de clases para observar, analizar y recopilar información sobre un tema de la vida real

relacionado con cualquier tema que sea de su interés, luego de escoger el tema, el estudiante debe investigar y profundizar sobre el mismo y añadir además su interpretación de los hechos” (Bohórquez, 2008).

Aprendizaje basado en investigación (ABI)

Definición

“El aprendizaje basado en la investigación es una estrategia educativa en la que los estudiantes siguen métodos y prácticas similares a los de los científicos profesionales con el fin de construir conocimiento” (Keselman, 2003). “Es un proceso de descubrimiento de nuevas relaciones causales, con el alumno formulando hipótesis y probándolas realizando experimentos y/o haciendo observaciones” (Pedaste, Maeots, Leijen, & Sarapuu, 2012).

“El aprendizaje basado en la investigación hace hincapié en la participación activa y la responsabilidad del alumno para descubrir el conocimiento que es nuevo para el alumno” (de Jong & Van Joolingen, 1998). “En este proceso, los estudiantes a menudo llevan a cabo un proceso de aprendizaje autodirigido, parcialmente inductivo y parcialmente deductivo haciendo experimentos para investigar las relaciones de al menos un

conjunto de variables dependientes e independientes” (Wilhelm & Beishuizen, 2003).

Aprendizajes que fomenta

- Colaboración en equipos interdisciplinarios.
- Pensamiento crítico.
- Capacidad de investigación.
- Aprendizaje autodirigido.

Competencias transversales.

- Gestiona su comunicación.
- Interactúa con la información.
- Abre la posibilidad de expresión.
- Indaga en entornos virtuales.

Metodología / Etapas

Las etapas para aplicar este enfoque son las siguientes:

1. Orientación.
2. Conceptualización.
3. Investigación.
4. Conclusión.
5. Discusión.

Roles

Profesor

- Proporcionar continuamente comentarios e información sobre el trabajo de los estudiantes.
- Motivar, orientar y establecer metas y estrategias.
- Supervisar las actividades y los procedimientos de los estudiantes.
- Proponer temas de investigación de acuerdo a los objetivos de aprendizaje.

Estudiante

- Identifica problemas de su contexto social.
- Genera hipótesis y las contrasta con otros trabajos.
- Sugiere soluciones a través del pensamiento crítico.

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Definición

“El aprendizaje basado en problemas es una metodología que permite desarrollar la capacidad del estudiante de resolver situaciones de la vida real a partir de la aplicación de funciones cognitivas, el desarrollo de actitudes y la apropiación del conocimiento” (Romero, 2010).

“En el aprendizaje basado en problemas se trabaja a partir del planteamiento de un problema, lo que conduce a los estudiantes a generar conflictos cognitivos, buscar soluciones a la situación, la detección de necesidades en su aprendizaje que permitan resolverla” (p.12). De acuerdo con el autor para generar este tipo de aprendizaje, sugiere seguir estos diez pasos para trabajar la resolución de un problema.

Aprendizaje basado en retos (ABR)

Definición.

El aprendizaje basado en retos “tiene sus raíces en el aprendizaje experiencial, el cual tiene como principio fundamental que los estudiantes aprenden mejor cuando participan en forma activa en experiencias abiertas al aprendizaje, que cuando participan de manera pasiva en actividades de índole expositiva”. Aunado a esto, “el aprendizaje experiencial ofrece oportunidades a los estudiantes de aplicar lo que aprenden en situaciones reales donde se enfrentan a problemas, descubren por ellos mismos, prueban soluciones e interactúan con otros estudiantes dentro de un determinado contexto” (Moore, 2013).

Este tipo de aprendizaje, está dada por 8 ocho procesos que conlleva a fomentar el reto, aquí los elementos:

- 1) Idea general.
- 2) Preguntas esenciales.
- 3) Reto o Desafío.
- 4) Preguntas y actividades guía.
- 5) Recursos guía.
- 6) Soluciones.
- 7) Evaluaciones.
- 8) Publicación, “una característica importante de esta metodología es el que permite a los estudiantes – mediante el uso de tecnologías– informarse y comunicar. Por tanto, una vez resuelto el desafío el o los estudiantes deben comunicar su solución contribuyendo a la información disponible en la web respecto al tema” (Universidad del Desarrollo, 2015).

Aprendizaje orientado a proyectos (POL)

Definición.

“El **aprendizaje orientado en proyectos**, es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas, mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y que culmina con un producto final presentado ante los demás” (Pérez, 2012).

“Los proyectos permiten que los estudiantes se acerquen al currículo con sentido y significado. Se ejerce la democracia porque se entiende la enseñanza como diálogo. Los proyectos permiten que los docentes promuevan el desarrollo competencial del alumnado y su propia capacitación profesional” (p.8).

“El POL, permite la elección y la implicación de los estudiantes, facilita el empoderamiento de los mismos y los hace protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Pero quizás lo más importante es la socialización” (p.8-9).

Además, se debe considerar:

- 1) La mente científica y artística.
- 2) La mente ética y solidaria.
- 3) La mente personal.

“La principal virtud del aprendizaje basado en proyectos es que es una estrategia de enseñanza basada en la experiencia y en la acción, que no se ensaya, se actúa; no se entrena, se juega. Es ahí cuando enfrentas al sujeto directamente a la acción cuando pones a prueba las competencias” (Trujillo, 2012, p.34).

Figura 4

Cuadro comparativo de las diferentes técnicas para el aprendizaje activo

Técnica / Característica	Aprendizaje Basado en Proyectos	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en Retos
Aprendizaje	Los estudiantes construyen su conocimiento a través de una tarea específica (Swiden, 2013). Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto asignado.	Los estudiantes adquieren nueva información a través del aprendizaje autodirigido en problemas diseñados (Boud, 1985, en Savin-Baden y Howell Major, 2004). Los conocimientos adquiridos se aplican para resolver el problema planteado.	Los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemáticas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando. Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios.
Enfoque	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y predefinida, para la cual se demanda una solución (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y normalmente ficticia, para la cual no se requiere una solución real (Larmer, 2015).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y abierta, para la cual se demanda una solución real.
Producto	Se requiere que los estudiantes generen un producto, presentación, o ejecución de la solución (Larmer, 2015).	Se enfoca más en los procesos de aprendizaje que en los productos de las soluciones (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Se requiere que estudiantes creen una solución que resulte en una acción concreta.
Proceso	Los estudiantes trabajan con el proyecto asignado de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje (Moursund, 1999).	Los estudiantes trabajan con el problema de manera que se ponga a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento para ser evaluado de acuerdo a su nivel de aprendizaje (Barrows y Tamblyn, 1980).	Los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas pueden verlo y medirlo.
Rol del profesor	Facilitador y administrador de proyectos (Jackson, 2012).	Facilitador, guía, tutor o consultor profesional (Barrows, 2001 citado en Ribeiro y Mizukami, 2005).	Coach, co-investigador y diseñador (Baloian, Hoeksema, Hoppe y Milrad, 2006).

4.1 Aprendizaje basado en servicio (ABS)

Definición.

Gottlieb y Robinson (2006) referente a este tipo de aprendizaje “se puede plantear como la combinación de

instrucción de clase con servicio comunitario, enfocada en el pensamiento crítico y reflexivo, así como en la responsabilidad personal y cívica, donde se involucra a los estudiantes en actividades que atienden necesidades identificadas local y comunitariamente, a la vez que desarrollan sus habilidades académicas y su compromiso con la comunidad”.

“Un servicio solidario destinado a atender necesidades reales y sentidas de una comunidad, protagonizado activamente por los estudiantes desde el planeamiento a la evaluación, y articulado intencionadamente con los contenidos de aprendizaje (contenidos curriculares o formativos, reflexión, desarrollo de competencias para la ciudadanía y el trabajo, investigación” (Tapia, 2009).

Tapia (2009) aporta que este tipo de aprendizaje posee ciertas características, importantes para el estudiante, y que son:

Protagonismo activo: la actividad está protagonizada activamente por niños y niñas, adolescentes o jóvenes e incluso por personas adultas y mayores adultas, acompañados por equipos educativos formales o no formales.

Servicio solidario: destinado a atender necesidades reales y sentidas de una comunidad. Se planifican

actividades concretas, adecuadas y acotadas a la edad y capacidades de los protagonistas, y orientadas a colaborar en la solución de problemáticas comunitarias específicas.

Aprendizajes intencionadamente planificados en articulación con la actividad solidaria: el proyecto articula explícitamente el aprendizaje de contenidos curriculares, en el caso de las instituciones educativas, o formativas, en el caso de las organizaciones sociales (p.44).

Aprendizaje colaborativo

Definición.

“El aprendizaje colaborativo (AC) es una técnica didáctica que promueve el **aprendizaje centrado en el alumno** basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia” (Acuña, 2017).

Cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de logro. La

premisa fundamental del aprendizaje colaborativo está basada en el consenso construido a partir de la cooperación de los miembros del grupo y a partir de relaciones de igualdad, en contraste con la competencia en donde algunos individuos son considerados como mejores que otros miembros del grupo (Acuña, 2017).

Para lograr esta técnica, es necesario que el docente conozca la herramienta colaborativa más eficaz, en el que brinde esa ventaja de reunirlos en grupos a través de la videoconferencia, permitiendo que los grupos de trabajo internalicen y comparta conocimientos dentro de una comunidad virtual de aprendizaje y que su esfuerzo y aporte sea el beneficio para todos.

Con respecto a esto Acuña (2017), propone cinco dimensiones importantes que debemos conocer para una mayor significancia en este tipo de aprendizaje, las cuales son:

Interdependencia positiva, la idea es que cada miembro del grupo se perciba a sí mismo como una parte esencial del equipo, pero, también entienda que todos sus compañeros son piezas importantes para lograr los objetivos planteados.

Responsabilidad individual y de equipo, cada estudiante es responsable de la tarea que se le asigne individualmente, pero, al mismo tiempo, todos los miembros del grupo deben comprender las tareas que se les ha asignado a cada uno de sus compañeros. La idea es que todo el equipo tenga clara la meta y pueda ser capaz de medir sus avances tanto individual como grupal.

Buena interacción, la buena relación personal y comunicación debe existir para que fluyan las ideas y se concrete el objetivo, puede existir algunas diferencias entre los miembros cuando de idea se trata, pero el ser asertivos posibilita una buena solución al problema.

Gestión interna del equipo, debe darse a través de la identificación de los líderes de aula para agruparlos con el resto de los miembros, la fortaleza de uno moverá al resto y promoverá la participación y responsabilidad de las tareas asignadas.

Evaluación interna del equipo, los equipos deben evaluar periódicamente sus actividades e identificar cuáles acciones han sido útiles y cuáles no,

convirtiendo sus debilidades en fortalezas para mejorar el trabajo de equipo (p. 26).

¿Qué elementos componen en el aprendizaje activo?

- 1) Cooperación, a través de aporte de ideas y consejos.
- 2) Compromiso, para realizar las actividades en clase.
- 3) Comunicación, asertiva con sus compañeros.
- 4) Motivación, interés por participar.

Aprendizaje invertido (Aula invertida)

Definición.

“El **aprendizaje invertido**, un sistema basado en las nuevas tecnologías como herramientas básicas de conocimiento fuera del aula, para que al llegar a clase los alumnos pongan en conjunto sus ideas e impresiones dándole la oportunidad a los docentes de personalizar su instrucción según las necesidades de cada uno” (Romero, 2010).

Enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se desplaza de la dimensión del aprendizaje grupal a la dimensión del aprendizaje individual, transformándose el espacio grupal restante en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el facilitador guía a los estudiantes en la aplicación de los

conceptos y en su involucramiento creativo con el contenido del curso (Moore, 2013).

“La idea es motivar a los alumnos para que sean responsables en cuanto al tiempo de dedicación a su formación fuera del aula. Esto sólo se hace posible empleando herramientas digitales a los que ellos pueden acceder cuando quieran y siempre que lo consideren necesario” (Bohórquez, 2008).

“En este método el profesor asume un nuevo rol como guía durante todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes y deja de ser la única fuente o diseminador de conocimiento. Facilita el aprendizaje a través de una atención más personalizada, así como actividades y experiencias retadoras que requieren el desarrollo de pensamiento crítico” (Electronic Education Report, 2011).

Al igual que en un sistema de enseñanza tradicional, esta técnica de aprendizaje, se puede aplicar en el contexto virtual, asignándoles roles a los estudiantes y temas para que se involucren en la construcción de sus conocimientos, el estudiante expone lo investigado y los imparte a través de las tecnologías, tal como si fuese el docente.

4.2 Aprendizaje basado en desafíos (CBL)

Definición.

“Conocido por sus siglas en inglés CBL (Challenge Based Learning), es un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución” (Halpern & Castro, 2020).

“El aprendizaje basado en desafíos es un enfoque pedagógico que se ha incorporado en áreas de estudios como las ciencias y la ingeniería, y demanda una perspectiva del mundo real porque sugiere que el aprendizaje involucra el hacer o actuar del estudiante respecto a un tema de estudio” (Jou, Hung y Lai, 2010). “Este acercamiento ofrece un marco de aprendizaje centrado en el estudiante que emula las experiencias de un lugar de trabajo moderno” (Santos, Fernández, Sales & Nichols, 2015).

“Es así que el aprendizaje basado en desafíos aprovecha el interés de los estudiantes por darle un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones,

la comunicación avanzada, la ética y el liderazgo” (Malmqvist, Radberg y Lundqvist, 2015).

Aprendizajes que fomenta.

- Aprendizaje colaborativo.
- Técnicas de investigación.
- Herramientas tecnológicas.
- Toma de decisiones.
- Solución a problemas.

Metodología / Etapas.

El enfoque Challenge Based Learning se divide en tres etapas, las cuales son: diseñar, investigar/participar e implementar/actuar.

Etapas.

- **Etapa 1 Identificar / Diseñar**

En esta etapa, el alumno desarrollará la gran idea sobre una situación real de su contexto a resolver, mediante preguntas esenciales que le permitirán diseñar un reto.

- **Etapa 2 Investigar / Participar**

Una vez identificado el reto, por medio de preguntas,

actividades y recursos guía los estudiantes investigarán, planificarán y participarán en la construcción de una solución, de acuerdo a los requisitos académicos que se le establezcan.

- **Etapa 3 Implementar / Actuar**

Se desarrolla el producto como solución y durante el proceso se evaluará su pertinencia mediante encuestas, entrevistas, videos o portafolios de evidencias sobre el reto a solucionar de su contexto. La metodología busca que el alumno se involucre desde el desafío, desarrollo, implementación y evaluación del desafío.

Roles.

Profesor.

- Colaborador del aprendizaje mediante retroalimentaciones que guíen a él como al alumno en la búsqueda de nuevos aprendizajes.
- Orientar a los estudiantes a encontrar la solución a su reto, sin indicarles la respuesta.

Estudiante.

- Trabaja de forma colaborativa con sus compañeros con sus compañeros, así como el profesor.

- Se involucra en todo momento, desde el problema, diseño, diseño, implementación y evaluación de la propuesta.
- Pone a prueba sus conocimientos adquiridos.

Evaluación.

- Modalidad: Individual y Colaborativa.
- Instrumentos: Rubricas - Lista de cotejo - Guía de observación.
- Criterios: Portafolio de evidencias – Proyectos – Retos - Videos - Entrevistas y/o encuestas.

¿Cómo aplicarlo a la modalidad virtual?

- Por medio de sesiones sincrónicas, el profesor se encargará de proporcionar la retroalimentación a los retos que los alumnos estén elaborando, ofreciéndoles en clase la información de la materia necesaria para que logren desarrollar las tres etapas del enfoque.
- Los entregables se verán a través de un portafolio de evidencias que entregarán en línea.
- Intercambio de experiencias de los diferentes retos, sean en un mismo campus o intercampus.

Capítulo V

La evaluación en el contexto remoto

*“Sólo se vive una vez, pero si lo haces bien,
una vez es suficiente”*

Mae West

1. ¿Qué es la evaluación del aprendizaje?

“Evaluar es un proceso sistemático y riguroso de recogida de información, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, que implica un juicio de valor y que se orienta hacia la toma de decisiones para proseguir la actividad educativa, mejorándola progresivamente” (Casanova, 1995; citado por Elola, Zanelli, Oliva y Toranzos, 2010).

“La evaluación de aprendizajes en los ambientes virtuales implica un proceso sistémico que implica que el docente revise el modelo pedagógico que brinda marco a su actividad formativa, que seleccione estrategias y herramientas que permitan constatar la evolución y el progreso real alcanzado por los estudiantes” (Rodríguez e Ibarra, 2011).

“Tener éxito como profesor en línea no es una tarea sencilla para una persona que no ha recibido una preparación especial en el uso de diferentes métodos de evaluación y de reconocer la oportunidad de su aplicación en el momento adecuado” (Naidu, 2003).

“Las buenas prácticas de evaluación deben ser coherentes con el ritmo, clima y tipo de actividades planteadas en la propuesta virtual. Una buena evaluación debe brindar confianza, un espacio para permitir que los aprendizajes fluyan, se expresen

con naturalidad, recuperando el sentido de lo humano en el acto de aprender” (Moore, 2013, p. 10).

“La autoevaluación se transforma así, en una estrategia para convertirlos en mejores estudiantes, los ubica en un rol protagónico, favorece una actitud positiva hacia el aprendizaje y promueve el desarrollo de una comprensión más profunda de los procesos de evaluación” (Anijovich y González, 2012, p.22).

Si bien es cierto, hoy nos encontramos en un contexto totalmente diferente, en el que la evaluación cobra una nueva metodología. Sin embargo, se tiene que tener como base, los principios básicos de una evaluación. Partir de ese contexto podremos migrar a otra diferente, por ello, te brindamos las recomendaciones previas para el diseño de actividades de autoevaluación:

Tabla 1

Autoevaluación que se debe considerar en el contexto remoto

Autoevaluación

- Identifica el nivel de aprendizaje que se quiere alcanzar en los objetivos y/o competencias de aprendizaje
- Elabora cuestionamientos para evidenciar las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas para conseguir las metas

- Redacta reactivos de autoevaluación que demuestren el proceso de elaboración de conocimientos, para comprobar si las estrategias elegidas son las adecuadas.
 - Realiza evaluaciones de los resultados para saber hasta qué punto se han logrado las metas de aprendizaje.
-

Por esto, es indispensable considerar cambiar algunos de nuestros paradigmas, para adoptar nuevas estrategias de evaluación. Que en un principio no es nada fácil, pero según vaya entiendo este nuevo contexto, comprenderá que la forma ha cambiado; el fondo de una evaluación sigue siendo el mismo. Tal como, lo indica Anijovich (2019).

La concepción de evaluación de los aprendizajes ha evolucionado hacia un concepto más integral, evaluar para aprender; deja de reducirse a una mera calificación para convertirse en un proceso que contribuye a optimizar los aprendizajes. Evaluar no es solo calificar.

Evaluar implica juzgar el valor de la enseñanza y del aprendizaje, construir un espacio que genere información respecto de la calidad de la propuesta de enseñanza que redunde en la mejora (p. 34).

He aquí, algunas pautas que puedes considerar, para sustituir el examen por alguna de las siguientes alternativas:

Tabla 2

Tips de evaluación en el entorno remoto

Demostración de desempeño	Examen argumentativo	Actividades integradoras
Si tus alumnos deben dominar un procedimiento o habilidad para hacer algo, considera solicitar que lo demuestren a través de un video donde puedas verlos en acción. Por otro lado, en el caso de exámenes cerrados que incluyan resolución de problemas, considera solicitar una fotografía del proceso de resolución que siguió el estudiante.	Cambia el enfoque de un examen orientado a la comprensión y recuperación de conocimientos, por uno que permita indagar en la profundidad con la que el estudiante es capaz de sustentar sus aseveraciones con fundamentos de la disciplina.	Intercambia los exámenes por actividades como proyectos, análisis de casos o reportes que integren diferentes saberes y/o procedimientos y que desafíen al estudiante y le permitan demostrar sus aprendizajes a través de la aplicación del conocimiento y no solo de la comprensión y recuperación del mismo.

Tabla 3

Tips de evaluación en el entorno remoto

Enfocarte en lo que vas a evaluar, no en los recursos	Redistribuir la ponderación	Incluir preguntas abiertas
Evita redactar las preguntas del examen con información textual de un libro o con extractos de algún otro recurso revisado (p. ej. ¿cómo se define la economía según X autor? o ¿cuáles son los 5 síntomas esenciales de la depresión mencionados en X video? Procura partir de lo que quieres evaluar y con base en eso parafrasea definiciones o plantea problemas v/o casos.	Disminuye el peso del examen en la calificación final y asigna mayor valor a otras tareas o actividades que también contribuyan a demostrar el aprendizaje del estudiante (p. ej. proyectos, reportes o análisis de casos, entre otros).	Integra preguntas abiertas en los exámenes, pues demandan respuestas amplias, profundas y significativas en las que el estudiante requiere reflexionar y aplicar su conocimiento sobre el tema. Procura evitar preguntas en las que solicites información sobre hechos y da preferencia a explicaciones (cómo), motivos (por qué), opiniones y fundamentos.

Bautista (2011) señala “que la evaluación de aprendizajes no debe ser una mera reutilización de instrumentos de evaluación de la modalidad presencial sino la búsqueda de formas nuevas”. Y esas nuevas formas nos enmarca en el uso de estrategias que puedas incluir, no te olvides que estas en el uso de la tecnología, por ello puedes indicar que preparen una diapositiva del tema a evaluar, un mapa conceptual con gráfico incluido, cuestionarios interactivos, foros de debate es una buena opción el cual puede ir acompañado de las rubricas. Si gustas puedes utilizar aplicativos como Quizziz, Kahoot o Educaplay todos estos te ayudasen a complementar la última etapa, la evaluación.

Litwin (2008) “El instrumento elegido debe reflejar lo que se conoce como **dominio del tema**, aludiendo no al grado de destreza alcanzado, sino a su representación adecuada para que unas cuantas actividades o preguntas manifiesten si **se sabe** o **se sabe hacer** todo lo que se busca”.

2. Pasos para adaptar mi evaluación y retroalimentación al contexto remoto.

Según Anijovich (2019) “se puede afirmar que aquellos estudiantes que reciben retroalimentación en forma sistemática desarrollan una conciencia metacognitiva más profunda y se van

haciendo cargo de la autorregulación de su aprendizaje, lo que les permite constituirse, progresivamente, en aprendices autónomos”.

De igual forma, Anijovich (2019) aconseja que la evaluación puede ser escrita y orales, y de acuerdo a nuestro contexto se puede utilizar la tecnología. Por ejemplo: **“escritos/audiovisuales:** se puede trabajar con el diseño de actividades evaluativas o presentaciones grabadas por los estudiantes, y la entrega de los mismos a través de los canales de comunicación como el WhatsApp” (p.33). También se pueden utilizar otros canales como el Telegram, Messenger, o algún otro que domine y se sienta a gusto el docente. Asimismo, refirió **“Orales:** Para la implementación de esta modalidad, existen diversas plataformas que permiten la realización de videoconferencias suficientemente probadas en su eficiencia, tales como Skype, Zoom, Jitsi, Hangouts, Google Meet, entre otras. Se recomienda conservar un registro grabado en formato de video de estas instancias, posibilidad que incluyen de forma automática algunas de las plataformas mencionadas” (p.33).

De otra forma, también podemos aconsejar el uso de las rubricas, para ello te sugerimos:

3. Configura las rúbricas para actividades de aprendizaje.

Para las actividades que tengas consideradas para el curso, es recomendable que configures una rúbrica con los criterios de evaluación. Esto permitirá que el estudiante tenga claridad de lo que espera en su entregable. Además de que te permitirá evaluar de manera más rápida y objetiva durante el proceso.

4. Coteja las actividades de aprendizaje y evidencias en tu plan digital con el plan de evaluación original.

- Repasa los cambios o adecuaciones realizados para la transformación digital.
- Identifica especialmente aquellas actividades de aprendizaje que hayas agregado eliminado o bien, que haya sufrido algún tipo de adaptación de pasar del formato presencial al formato digital.
- Compara las adecuaciones realizadas con tu plan de evaluación original del curso presencial. Pregúntate:
 - ¿He eliminado alguna actividad de aprendizaje que originalmente tenía algún valor en la evaluación?
 - ¿He sustituido una actividad por otra? ¿Esto se refleja de alguna manera en mí?

5. Realiza ajustes en tu plan de evaluación.

Realiza los ajustes pertinentes en cuanto a actividades y/o sus ponderaciones en tu esquema de evaluación y publícalos en algún apartado de plataforma tecnológica donde tengas diseñados tu curso virtual.

¿Por qué usar rubricas?

Gatica y Uribarren (2012) “se recomienda utilizar la rúbrica analítica cuando hay que identificar los puntos fuertes y débiles, tener información detallada, valorar habilidades complejas y promover que los estudiantes autoevalúen su desempeño”.

Algunas razones de su importancia de utilizar rubricas, lo explica Helen Goodrich (2000) el cual nos da a conocer: “Las rúbricas mejoran el desempeño del estudiante ya que propician condiciones favorables para el aprendizaje. Cuando los alumnos reciben las rúbricas de antemano, entienden cómo los evaluarán y pueden prepararse, por consiguiente, ya que tienen pautas explícitas con respecto a las expectativas del profesor” (p.56). Esto muestra brindar mayores ventajas al estudiante, y justamente es eso está basado este tipo de educación, en la que brindamos mayores oportunidades para efectivizar sus

aprendizajes, conociendo el estudiante que rubros se va a tomar en cuenta en su evaluación.

Además, Goodrich (2000) señaló “Cuando se utilizan las rúbricas para la autoevaluación de los estudiantes, ellos y ellas mejoran considerablemente su capacidad de localizar problemas en su propio trabajo y desarrollar estrategias para resolver esas dificultades por sí mismos. Las rúbricas incrementan en el estudiante el sentido de responsabilidad hacia su propio trabajo” (pp.56-57). Totalmente de acuerdo con el autor, toda vez que aumenta la responsabilidad sobre los ítems que será evaluado.

Por último, añade lo siguiente: “Cuando los y las educadoras evalúan los trabajos, proyectos, intervenciones, etc., saben con claridad qué determina la calidad de dichos productos.

La mayoría de los educadores que utilizan estas técnicas encuentran que la evaluación se convierte en un proceso mucho más objetivo y que les permite brindar retroalimentación más precisa al estudiante en torno a los aspectos en los que debe mejorar”.

Aquí se entrega un ejemplo de **rubrica analítica**, de modo sencillo que se puede utilizar en el contexto virtual diseñado por Gatica y Uribarren.

Figura 5*Rubrica con criterios de evaluación en clase remoto*

Criterio	Indicadores de rendimiento		
	Excelente	Bien	Necesita mejorar
Participación	Participa al menos tres veces con ideas válidas y relevantes y lo hace de forma oportuna a lo largo de todo el foro. (5 puntos)	Participa dos veces con ideas válidas y relevantes. O participa tres veces pero en alguna de sus participaciones no aporta ninguna idea válida o relevante. (3 puntos)	Participa una vez o lo hace sin aportar ninguna idea. (1 punto)
Coherencia	Las ideas se exponen de manera lógica y coherente.(4 puntos)	El aporte se entiende pero con dificultad, por falta de coherencia. (2 puntos)	No se entiende el aporte. (0 puntos)
Contenido	Sus aportes responden a la pregunta generadora y la discusión desarrollada. Se basan en sus experiencias y otras fuentes pertinentes. (7 puntos)	Sus aportes responden a la pregunta generadora. Se basan en sus experiencias, pero no en otras fuentes pertinentes.(4 puntos)	Sus aportes no responden a la pregunta generadora.(1 punto)
Presencia de reflexión	En sus aportes hay reflexión acerca del tema que se discute y evidencia investigación.(4 puntos)	Hay reflexión pero es muy limitada o no evidencia investigación. (2 puntos)	No se evidencia ningún tipo de reflexión en sus aportes. (0 puntos)

En la siguiente imagen, se muestra un ejemplo de instrumento de **rubrica** que se puede utilizar en el contexto virtual. Sin embargo, los criterios utilizados pueden ser otros de acuerdo al criterio del docente, tomando en cuenta los indicadores de rendimiento.

Figura 6

Criterios para la lista de cotejo en clase remoto

Criterio o elemento del curso	SI	NO
Visualiza la bienvenida		
Visualiza y descarga el programa		
Visualiza la Cartelera de Novedades		
Visualiza los Instrumentos de evaluación		
Visualiza el espacio "Conociéndonos"		
Visualiza el espacio "Consultorio"		
Lee el material "Un paseo por Moodle"		
Lee el documento "Netiquette para foros educativos"		
Visualiza el tutorial "Uso de foros en Moodle"		
Puntaje total: 9 pts (1 punto cada criterio o elemento)	Puntaje obtenido:	
	Porcentaje obtenido:	
Realimentación		

De igual modo, la Universidad Estatal a Distancia, de Costa Rica nos da a conocer otro ejemplo de **lista de cotejo**, que se puede aplicar en el contexto virtual. Este modelo representa para aplicarlos a los trabajos individuales o de equipo. Los criterios o elementos del curso, puede variar de acuerdo a lo que el docente busca como logro de aprendizaje.

Críterios: el o la estudiante	Excelente	Bueno	Necesita mejorar
Domínio del tema en el curso	Demuestra excelencia en el manejo de los conceptos claves.	Muestra evidencia de comprender la mayoría de los conceptos.	Tiene un conocimiento superficial del material.
Participación en el aprendizaje colaborativo	Critica constructivamente el trabajo de otros.	Es capaz de disentir o coincidir en ciertos aspectos.	Rara vez expresa su propia opinión sobre los temas discutidos.
Sustento teórico de sus opiniones	Provee evidencias que apoyan sus opiniones de acuerdo con su experiencia y lecturas previas del material.	Tiene habilidad básica para apoyar sus opiniones y demuestra conocimiento del material de estudio.	No aporta evidencias que apoyen sus opiniones.
Aportes innovadores en las discusiones	Frecuentemente ofrece nuevas interpretaciones del material que se discute.	Ocasionalmente ofrece un punto de vista divergente.	No emite nuevas perspectivas a los temas discutidos.
Calidad de los aportes	Sus contribuciones son relevantes, de alto contenido e invitan a la reflexión.	Participa de forma regular en la discusión con aportes interesantes.	Ofrece puntos de vista cortos, superficiales o irrelevantes.
Puntualidad de los aportes	Sus participaciones se hacen a tiempo y son relevantes.	Ocasionalmente necesita que un facilitador/a le invite a participar y algunas de sus participaciones se hacen en forma tardía.	Casi nunca toma la iniciativa para participar, generalmente lo hace fuera de tiempo.
Cumplimiento de tareas	Presenta trabajos de gran calidad siempre a tiempo.	Algunos de sus trabajos no reflejan el mayor esfuerzo o no se entregaron a tiempo.	La mayoría de sus trabajos podrían mejorarse y ser entregados en los plazos establecidos.

Lista de cotejo para proyectos de trabajo individual o grupal.

ASPECTOS A CONSIDERAR	SI	NO
Aporta significativamente a la investigación.		
Respeto la opinión de sus compañeros		
Trabaja ordenadamente		
Cumple en el tiempo previsto		
Cumple con su parte del trabajo		

Fuente: Universidad Estatal a Distancia (2005)

Por último, veamos algunos ejemplos de actividades de aprendizaje y/o evaluaciones relacionadas con algunas de las competencias que se pueden trabajar y algunos ejemplos de los objetivos de aprendizaje que se podrían concretar:

Cuadro de actividades / competencias / objetivos

Tipo de actividad	Competencias que pueden trabajarse y/o evaluarse	Objetivos de aprendizaje
El estudio de caso	Capacidad de análisis y síntesis; capacidad para la resolución de problemas: Capacidad para tomar decisiones	Analizar, aplicar aprendizajes, buscar información, tomar decisiones, reflexionar, relacionar, etc.
El debate virtual	Capacidad para el pensamiento crítico y autocrítico; capacidad para la comunicación interpersonal; capacidad de compromiso ético.	Argumentar, aplicar aprendizajes, justificar, reflexionar, relacionar, etc.
Simulaciones	Capacidad para el pensamiento crítico y autocrítico; capacidad para tomar decisiones.	Aplicar aprendizajes a situaciones reales, experimentar, manipular, etc.
Esquemas y/o conceptuales	Capacidad de análisis y de síntesis	Estructurar información, aplicar aprendizajes, clasificar, ordenar, relacionar, etc.
Carpeta de aprendizaje o portfolio	Capacidad para tomar decisiones	Aplicar aprendizajes, argumentar, buscar información, tomar decisiones.

Figura 7

Recursos digitales sugeridos para la sesión de aprendizaje

RECURSOS DIGITALES SUGERIDOS PARA LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



Figura 8

Hábitos para diseñar materiales didácticos digitales

HÁBITOS EFICACES PARA DISEÑAR MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES





Capítulo VI

Herramientas digitales para el trabajo remoto

“Si la oportunidad no llama, construye una puerta”

Milton Berle

Gracias al uso de la tecnología y los medios informáticos han sido una gran opción para facilitar la tarea a los maestros, sobre todo en estos últimos años y de confinamiento por la enfermedad, han surgido nuevas aplicaciones que se han puesto alcance de todos y que brinda la posibilidad de simplificar nuestras actividades en el contexto remoto. Es así, que, en la web, existe una gran variedad de herramientas interactivas para la elaboración de cada una de las tareas del docente en modalidad virtual. Veamos a continuación para que son útiles y en que ámbito de la educación te puede ser útil.

1. Para crear entornos o ambientes virtuales de aprendizaje

Edmodo (www.edmodo.com)

Edmodo es una plataforma educativa, exclusiva para la enseñanza virtual; ofrece herramientas gratuitas para crear un ambiente de trabajo o llamado un aula virtual, tiene accesos para estudiantes, docentes y padres de familia. Esta última es una opción favorable que lo caracteriza al programa, porque permite que los padres interactúen con la plataforma y observe los materiales y las actividades que el docente viene realizando con el niño. Te permite crear aulas y en cada uno los estudiantes que interactuara con ella. Es una herramienta útil y fácil de usar, si desea trabajar con niveles de primaria y secundaria, entonces

esta es una buena opción para el trabajo docente, toda vez que la información se coloca en ese ambiente por lo que no se encuentra en tu equipo sino por el contrario los materiales educativos se registraran en la nube.

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

Es una plataforma creada para la educación, una innovación que incorporo la compañía Google, sus opciones en el uso de esta herramienta son gratuitas. La ventaja que posee esta herramienta que todo los materiales u objetos virtuales que se utilizan, interactúan en las otras aplicaciones por su ventaja de compartir. También posee la opción de crear una cuenta institucional para que tengas mayores ventajas de accesibilidad y almacenamiento. Es una herramienta versátil, intuitiva y fácil de usar, se recomienda su uso para el trabajo en entornos virtuales.

Schoology (www.schoology.com)

Al igual que el resto de las plataformas, este es un sistema de gestión del aprendizaje, y cuenta con ciertas ventajas, en que permite crear grupo, foros, con otras comunidades virtuales, puedes contar con usuarios de estudiante o docente, posee además un calendario para que veas las actividades que

deja el docente. Permite instalar complementos para mejorar el ambiente de trabajo.

Moodle (https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)

Una de las plataformas mayor usada por el medio, fue uno de las primeras plataformas que apareció en el mercado y ha llegado establecerse a través del tiempo. Su ventaja radica en su versatilidad es mucho más apropiado para el docente como para el estudiante, posee una gran cantidad de herramientas para que el docente las use dentro de sus actividades escolares; ha sido considerada una de las mejores herramientas para las instituciones de nivel superior por la seriedad que representa esta plataforma y por sus accesorios que posee para alojar tareas, debates, exámenes on-line con fecha programada, etiquetas y un sinnúmero de ventajas por lo que se recomienda su uso y aplicabilidad para la creación de su ambiente virtual de aprendizaje.

Wix (<https://es.wix.com/>)

La herramienta Wix está orientado a crear páginas web gratuitas, trabaja más la zona comercial, sin embargo, esta potente herramienta toma los medios de otros elementos web que ayudan a construir un ambiente de trabajo ideal. Con los conocimientos pedagógicos se puede orientar la construcción de

una página virtual para crear cursos virtuales e inclusive una plataforma de gestión del aprendizaje. Implica que tu puedas incorporarlos una serie de elementos interactivos e intuitivos (documentos, videos, podcast, etc.), con una buena visualización de objetos e imágenes con el que trabaja y proporciona como parte de las ventajas de diseño que esta herramienta ofrece.

2. Para reuniones virtuales o videoconferencias

Meet (<https://meet.google.com/>)

Google meet es una versión reciente, que ha llegado a superar su primera versión que es Google hangouts. Esta herramienta es muy útil y sencillo de usar para las video conferencias, su uso puede ser gratuito llegando a comunicarse hasta 100 usuarios. Últimamente, esta aplicación de Google ha estado incorporando una serie de extensiones, que permite tomar lista en forma automática, cuenta con una manito para las intervenciones de los estudiantes, extensiones de emojis y otros que hace posible y fácil su manejo.

La gran ventaja que posee esta aplicación es que puedes comunicarte en una reunión de trabajo sin preocuparte a que se vaya a terminar; es decir no tiene límite de tiempo y se recomienda su uso para el trabajo docente.

Zoom (<https://zoom.us/es-es/meetings.html>)

Aplicación para las video conferencias, cuenta con una infinidad de herramientas en el que se pone por encima del Google meet, sin embargo, su uso es de solo 40 minutos gratuitos después de ahí se desconectan los usuarios teniendo que crear un nuevo código para su conexión.

Si deseas usar esta herramienta y hablar sin límite de tiempo, entonces tendrás que adquirir una licencia para utilizar el máximo de sus herramientas, por si fuera poco aquí, en la versión de pago se pueden conectar hasta mil usuarios a la vez.

Jitsi Meet (<https://meet.jit.si/>)

A diferencia del resto, esta herramienta de video conferencia es gratuito y fácil de usar, es un software libre, que se ha creado con código abierto, por si no lo sabias, para ir mejorándolo cada vez que alguien desee mejorar la aplicación. Por ser gratuito y creado por la comunidad virtual se hace útil y fácil de usar, no tiene límite de tiempo, posee algunas herramientas básicas para la conectividad, y se recomienda su uso para el trabajo docente por ser gratuito.

Bluejeans (<https://www.bluejeans.com/es>)

Es una aplicación de uso propietario, por lo que su uso demanda la compra de una licencia, en el que se pueden conectar 150 usuarios a la vez. Si deseas que se conecten una gran cantidad de usuarios a la vez, entonces se recomienda el uso de otra aplicación como el Zoom.

Cisco WebEx

(<https://www.webex.com/es/video-conferencing.html>)

Otra herramienta útil de video conferencia, pertenece a la empresa Cisco, posee la facilidad de contar opciones gratuitas para su uso, en el de pago se pueden conectar 200 usuarios; posee herramientas para compartir pantalla y otras herramientas que hacen posible una mejor dinámica de clase. Por su facilidad de manejo, se recomienda su uso para el trabajo docente.

3. Para realizar trabajo de forma colaborativa

Google Drive

Una de las muchas aplicaciones que posee Google es Google Drive, una excelente herramienta para el almacenamiento en la nube, permitiendo el acceso a compartir documentos siempre y cuando el propietario las utilice. Es

recomendable su uso por la ventaja que posee en crear carpetas y almacenar archivos, además de las múltiples herramientas que posee para crear documentos online y formulario para las evaluaciones, si tiene una cuenta de Google, se recomienda entonces para el trabajo de aula.

Dropbox (www.dropbox.com)

Es un contenedor de archivos en la nube, que trabaja parecido a la herramienta de Drive, muy útil para guardar materiales educativos, sin embargo, tiene acceso limitado, si deseas tener un mayor almacenamiento en su disco virtual, entonces requerirás comprar un plan para tener mayor almacenamiento en la nube.

OneDrive (www.office.live.com)

Así como Google posee su aplicación para el almacenamiento en la nube, pues esta aplicación es una de las favoritas de Microsoft.

Su uso es automático, cuando deseas guardar un archivo en él, lo puedes hacer desde cualquier archivo del office; sin embargo, para hacerlo necesitas una cuenta de Hotmail.

Mega (<https://mega.nz/login>)

Es un servidor de almacenamiento en la nube, es gratuito mientras su uso no exceda los 15 Gb. Puedes crear carpetas, guardar archivos de cualquier tipo, es muy versátil y sencillo de usarlo su ventana de acceso es similar al de un explorador y para su uso necesita crearse una cuenta en él. Si deseas guardar gran cantidad de archivos entonces este es una buena opción.

Microsoft Teams

(<https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-teams/log-in>)

Es una herramienta versátil y muy potente que en los últimos años ha estado incorporando una serie de aplicaciones para los trabajos colaborativos, es una herramienta múltiple en el que se puede hacer conferencias, chats, compartir archivos. Esta permite crear grupos privados o públicos brindando almacenamiento en la nube.

Es una herramienta que se encuentra dentro del paquete de office 365 creando miembros propietarios o visitante y en el incorporar varios canales para dejar material que es compartido entre los miembros. Claro los productos que se alojan deben pertenecer a Microsoft. Herramienta que se recomienda para el uso de las organizaciones.

4. Para la comunicación instantánea con el equipo

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

Desde su aparición hace varios años atrás, hasta el día de hoy ha resultado ser una herramienta muy útil, por las ventajas de conectividad. Ha incorporado nuevas herramientas como la videollamada que resulta muy útil para visualizar al participante. Su uso trae consigo varias ventajas como el servicio de chat, envió de imágenes, documentos, videos y que puedas crear grupos de 256 participantes. Ha sido una herramienta de batalla para los maestros en estos tiempos de pandemia. Se recomienda su uso para el trabajo docente.

Facebook (<https://www.facebook.com/>)

Es una herramienta útil de publicidad, ya que cuenta la facilidad de crear grupos, compartir información y establecer conferencias o video llamadas, es una herramienta bastante útil por su facilidad de acceso y de manejo. La transmisión de videos en vivo es una de las fortalezas que ofrece esta página web. Por lo que se recomienda su uso para que el docente pueda transmitir sus clases en vivo, sus estudiantes lo verán siempre y cuando los agregué desde su plataforma al mismo tiempo que podrán enviar información al momento de la transmisión.

Telegram (<https://www.telegram.org/>)

Una de las herramientas recientes salidas al mercado como competidor del WhatsApp, es el Telegram, permite realizar múltiples tareas y maneja todas las opciones que la primera herramienta mencionada; sin embargo, su gran ventaja radica que permite integrarse mil participantes a la vez, siendo su otra gran ventaja que los archivos se almacenan en la nube y no en tu dispositivo móvil, al mismo tiempo que el usuario puede ver, las conversaciones anteriores desde el momento de su incorporación. Es una excelente herramienta y se recomienda su uso para el trabajo docente.

Skype

(<https://www.skype.com/es/features/skype-web/>)

Skype es un software de aplicación que apareció para realizar el video llamadas o video conferencias, a pesar de sus grandes ventajas que este posee, está siendo reemplazada por las nuevas herramientas de video conferencia. Sin embargo, se recomienda su uso, porque tiene la opción de utilizar sus herramientas de forma gratuita, puedes comunicarte sin límite de tiempo, para ellos ambos usuarios deben contar con un usuario de Skype y acordar la hora de la reunión para poder interactuar.

5. Para la creación de infografías

Easelly (<https://easel.ly/>)

Según el INTEF (2013), “a través de una infografía se representa de forma icónica y textual una información determinada, que debe ser comprendida fácilmente con un solo golpe de vista. En ella es posible explicar un acontecimiento histórico, describir una situación, exponer un proceso, sintetizar una narración, comparar dos situaciones, entre otros”.

Una herramienta muy versátil por las múltiples opciones que posee, esta aplicación permite la realización de infografías de todo tipo. Se recomienda su aplicabilidad en la labor docente.

Genially (<https://www.genial.ly/es>)

Una aplicación al estilo PowerPoint, la particularidad que posee esta herramienta es que puedes compartirlo en línea con tus estudiantes, maneja las mismas opciones interactivas que el programa del PowerPoint, por lo que su uso se hace sencillo y adecuado de usarlo para el trabajo docente. De igual modo puede utilizar:

- Picktochart.
- Canva.
- Venngage.

6.1. Para la creación de historietas

Pixton (<https://edu-es.pixton.com/solo/>)

Según Barraza (2006), “la historieta es una narración grafica desarrollada a través de imágenes secuenciales que conforman una historia con un hilo conductor definido, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata como los globos o burbujas, viñetas y onomatopeyas, entre otros”.

Es una aplicación divertida y entretenida para los estudiantes, porque crea y motiva a través de los contenidos desarrollados que maneja esta aplicación. Son útiles para la creación de actividades como comic y se recomienda su aplicación para el trabajo virtual.

6. Para la creación de gamificación

Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)

Mentimeter aplicación de gamificación creado recientemente, como herramienta colaborativa al docente, es una herramienta potente en el uso de la internet, permite crear unas actividades lúdicas, para activar el aprendizaje activo en los estudiantes, aquí, ellos participan a través de las encuestas, preguntas, puntuaciones o premios que se dan a través de juegos.

Herramienta útil para la incorporación de las actividades virtuales.

Slido (<https://www.sli.do/>)

Es una herramienta de interacción durante presentaciones, por medio de preguntas y encuesta. En esta el expositor puede realizar preguntas o encuestas a la audiencia, mientras que la audiencia puede dejar dudas para ser atendidas por el expositor posteriormente.

Jeopardy (<https://www.playfactile.com/>)

Es un programa que permite generar actividad en la cual los alumnos responden diversas preguntas organizadas por temas y puntaje. Los estudiantes eligen las preguntas que quieran responder y entre más alto sea el valor de la pregunta más complicada será. Es así como van reuniendo puntos, generalmente por equipo.

Socrative (<https://www.socrative.com/>)

Herramienta interactiva online, posee opciones gratuitas en función de lo que vayas a realizar.

Posee múltiples herramientas y opciones para hacer que el estudiante participe. Puedes suscribirte como docente o

estudiante, se puede utilizar en teléfonos móviles y es una gran ventaja para aquellos que no cuentan con una computadora. Herramienta super intuitiva por lo que se recomienda su utilización para la realización de preguntas sobre la marcha. Su ventaja es que posee la facilidad de crear cuestionarios interactivos.

Kahoot (<https://www.kahoot.com/>)

Kahoot es una herramienta que permite realizar competiciones entre grupos de estudiantes. Permite crear juegos interactivos para que nuestra clase sea divertida y participativa para los estudiantes.

Esta herramienta permite hacer evaluaciones con tiempo y opciones múltiples, herramienta útil que trabaja sobre la marcha del docente, por lo que se recomienda la aplicación para el trabajo docente.

Edpuzzle (<https://www.edpuzzle.com/>)

Edpuzzle forma parte del conjunto de aplicaciones de gamificación y que permite trabajar online.

Es una herramienta orientada a evaluaciones, que trabaja sobre la marcha del docente, permite agregar video y preguntas de opciones múltiples, emite un resumen de puntuación de los

participantes. Es fácil su uso y se recomienda su utilización al trabajo docente.

Examtime

(<https://www.goconqr.com/es-ES/examtime/>)

Es una herramienta fantástica y muy versátil al igual que el resto de las herramientas, esta permite crear evaluaciones y guardarlos en una base de datos, que es compartida entre todos los miembros activos de esta aplicación. Por lo que se recomienda su uso, por ser una herramienta colaborativa entre docentes.

Quizizz (<https://quizizz.com>)

Es una herramienta muy útil y divertida, permite realizar evaluaciones online, posee múltiples opciones de evaluaciones. Además, al momento de resolver las preguntas, el programa brinda una serie de comodines, para que el estudiante las utilice a su favor y pueda dar con la respuesta correcta.

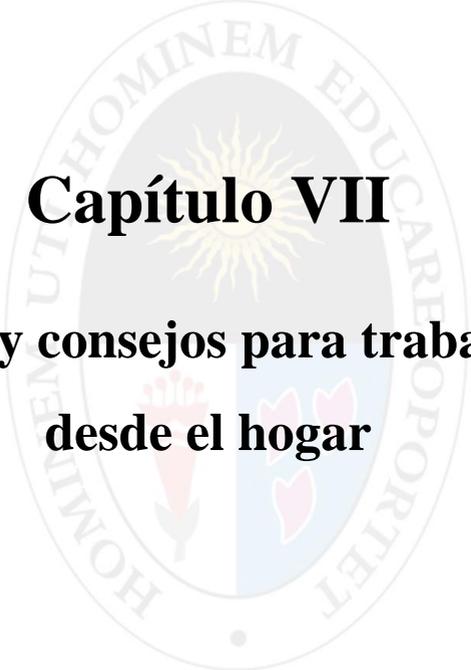
La puntuación alcanzada es visualizada por todos los participantes, entregándose un premio a los tres primeros puestos, motivando al resto de sus compañeros de grupo a volver a repetir el quiz.

El docente tiene la opción de ver los puntajes, toda vez que el programa le muestra una estadística o puntuación de cada pregunta mal respondida, dando la opción al docente de retroalimentar los conocimientos.

Educaplay (<https://es.educaplay.com/>)

Es una plataforma educativa online, en el cual posee múltiples herramientas interactivos, como juegos, ruletas, adivinanzas, rompecabezas, evaluaciones que estimula la participación de los estudiantes.

Es una herramienta atractiva, muy útil para el docente y estudiante, permite almacenar los recursos para que pueda ser compartido con el resto de los usuarios que hacen uso de esta herramienta. Se recomienda su uso y aplicabilidad en el trabajo virtual del docente.



Capítulo VII

Ideas y consejos para trabajar desde el hogar

*“Confía en las personas y te serán fieles;
Trátelos grandemente y se mostrarán geniales”*

Ralph Waldo

Con la aparición del virus y el estado de confinamiento, muchos hemos tenido que trabajar desde nuestro hogar, lo que llamamos el trabajo remoto. Nos ha caído de sorpresa y muchos trabajadores tuvieron que acondicionar su hogar para realizar sus actividades laborales. Inclusive los maestros tuvieron que adaptarse y los que fueron más intrépidos convirtieron sus habitaciones en aulas innovadoras, transmitiendo sus clases con el uso de alguna herramienta de las redes sociales. Sin embargo, para lograr un estado emocional saludable y ser eficiente en nuestro trabajo, se recomienda tener presente ciertas pautas que te permita realizar un buen trabajo remoto.

Establecer un espacio

Mantener un espacio de trabajo desde el hogar, ha resultado difícil para algunos por la falta de espacio. A pesar de carecer de ese espacio, tú puedes acondicionar tu ambiente de trabajo y te sugerimos que empieces por escoger el lugar más idóneo, es decir la habitación con el que te sientas más cómodo. Pero ojo no vayas a elegir la cocina, no se recomienda por los distractores culinarios.

Haz que tu habitación se convierta en un ambiente de trabajo agradable, empieza por pintar las paredes, coloca algunos cuadros y artículos de oficina. Consíguate un escritorio

y un buen asiento ya que permanecerás varias horas sentados en él. Procura tener un escritorio organizado. Colócale una buena iluminación a tu espacio de trabajo o puedes comenzar por utilizar una lampara adicional para que tus estudiantes puedan verte mejor.

Procura no comer mientras trabajas, los residuos de comida o líquidos pueden terminar por caer encima del equipo de cómputo y podría deteriorarse. Si tienes que hacerlo, levante y utiliza otro espacio para ese fin.

Estructurar el día antes de comenzar.

Establece tu horario de trabajo, comunícate con tu empleador y acuerda el mejor horario de trabajo para ambos. No es bueno permanecer trabajando muchas horas tanto en el día como en la tarde y noche. Destínale el tiempo necesario para tu trabajo, si trabajas todo el día, sentirás que el trabajo nunca termina, por eso marca las pautas para el descanso necesario y cuidado de tu salud. No escribas email fuera del horario de trabajo ni utilices el teléfono móvil para comunicarte con ellos por asuntos laborales, respeta tu horario de trabajo y el de los demás.

Separa los horarios de modo ocio, cámbiate de ropa al momento de trabajar y aséate como si fueras al trabajo, establece

tus minutos de descanso y dirígete al servicio cuantas veces sea necesario, ya que la tensión hace que te contengas los esfínteres y podría provocarte alguna enfermedad. Te recomendamos que utilices la técnica “Pomodoro” para aprovechar mejor tu tiempo de trabajo y aumentar la productividad.

Realizar World Café.

Por el distanciamiento social causada por la enfermedad del coronavirus, muchos hemos perdido el contacto físico con nuestras familias y al mismo tiempo con nuestros compañeros y amigos de trabajo; por eso por una cuestión emocional y psicológica es fundamental mantener el contacto con nuestros colegas, autoridades o nuestros estudiantes, a través de reuniones de World Café.

El World Café ha sido aplicado en diferentes países del mundo, inclusive mucho antes de la aparición del internet. Los asiáticos la utilizaban como una técnica de relajación entre sus empleados, la utilizaban para generar descansos y evitar estresarse con el trabajo; ellos al interactuar en la sala de cafetería posibilitaba generar nuevas ideas para la solución a problemas laborales y de igual forma mejoraba la productividad.

Hoy esta misma técnica está siendo utilizada en otro contexto, y apoyados con la tecnología pueden ser muy útiles

para establecer contacto y cercanía con tus estudiantes. Recuerda que no es necesario que emplees todas las horas asignadas a tu clase, puedes fraccionarla con el fin de reunirte a posteriori con tus compañeros de trabajo o alumnos. Además, puedes realizar otras actividades como: un bingo virtual o simplemente reunirte a la hora del lonchesito para dialogar sobre el tema que crees que es de interés. Recuerda que una actividad no involucra a la otra, las horas de clase son exclusivas para el aprendizaje mientras la otra es para la relajación.

Realizar un storytelling.

Conocida como el arte de contar historia, es una técnica mágica en el que el docente, cuenta una historia relacionada al tema que se está abordando, capturando la atención de sus participantes y logrando que ellos se involucren en la historia. Esta técnica ayuda bastante como una estrategia pedagógica al docente, aunque se haya aplicado en una primera instancia al área de marketing, hoy de acuerdo a nuestro contexto, se puede emplear de manera significativa como una didáctica a la actividad de la enseñanza aprendizaje.

Por ello, se recomienda esta técnica, que como sabrán, no hay nada mejor, que aprender a través de una buena historia contada al ritmo de una novela, usted podrá notar como los

estudiantes le prestaran mayor atención, y esas emociones que se despierta a través del storytelling hace de quien lo escucha se active los neurotransmisores generando un cambio en el estado de ánimo y que son positivas para el niño o niña. Dependerá de quien la emplee, utilice una historia coherente o reales; por ello esta técnica es recomendada para los maestros, para ser aplicada a través de las video conferencias.

Fitness de forma grupal.

En estos tiempos de confinamiento, hemos llevado una vida sedentaria por la falta de actividad física, como consecuencia muchos han subido su masa corporal, creando un riesgo en su estado de salud, y otros no han podido ejercitarse por temor a salir contagiados en un gimnasio. Una buena opción, es romper esos esquemas y comenzar por ejercitarse desde su hogar; si, aunque no lo creas, se puede ejercitar desde su hogar y resulta fácil, sin embargo, es muy probable que sienta querer estar acompañado y es aceptable por el contexto en el que nos encontramos.

Por ello, te sugerimos, realizar **Fitness de forma grupal** con tu equipo de trabajo o con los estudiantes, reúnete con ellos, en el horario más accesible para todos. Aprovecha esta tecnología a tu favor y adáptate a estas nuevas experiencias; con

estas actividades aumentara tu inmunidad sanitaria; te lo recomendamos.

Establezca protocolos de uso de WhatsApp.

En el capítulo anterior hablamos de la herramienta del WhatsApp, y como está a incursionado en el ámbito educativo. Sin embargo, su uso se hace un poco fastidioso e incómodo cuando observamos la mala comunicación que existe entre miembros de un grupo, haciendo el uso excesivo de este medio, para enviar una gran cantidad de spoilers que a veces resulta muy desagradable por su contenido.

Por eso, te sugerimos establecer protocolos y/o normas con tus estudiantes, en el uso de esta herramienta de comunicación; de acuerdo con la institución tecnológico de monterrey en su conferencia (2020) propuso:

Definir un moderador que sea el encargado de velar por que se respete el propósito y fin del grupo de WhatsApp, supervise y oriente a los integrantes en cuanto al contenido que pueden compartir. El administrador solo podrá ser un apoderado, padre de familia o el mismo docente perteneciente al curso. De preferencia el grupo se utiliza solo para transmitir información relevante del curso, y no de caso particulares. Evitar tratar problemas

de convivencia específicos en el grupo, ya que existen las instancias para tratarlos de forma personal o a través de los mecanismos que ofrece el colegio. Evitar realizar comentarios acerca de un conflicto dentro del curso, respetando el derecho de todos los integrantes, mantener una confidencialidad de las opiniones o declaraciones manifestadas. No compartir fotos, videos o comentarios que vulneren la privacidad de algún integrante de la comunidad escolar, ya que debe existir autorización escrita de las partes para compartir este tipo de información. Evite la comunicación fuera de la hora de trabajo, por el contrario, respeta los horarios de participación en el WhatsApp, procurando no escribir de noche ni en fin de semana. El docente como administrador, deberá evitar que entre los miembros del grupo discutan, critiquen o insulten r o falten el respeto a las normas establecidas. Los grupos de WhatsApp sirven para gestionar temas de carácter educativo, no de carácter político, personal o religioso. Toda información entregada por este medio es de absoluta responsabilidad de los integrantes del grupo del WhatsApp, por lo que, si existe alguna violación a la normativa establecida para el grupo, es deber de los mismos integrantes normar,

corregir e instruir para un buen uso y en el caso necesario, denunciar las malas prácticas (p. 13).

Esperamos que, con estas pautas y recomendaciones didácticas para realizar tus clases remotas con éxito, puedas suplir las dificultades que se te presentaron en un inicio, y esperamos que el contenido te haya sido suficiente y te encuentres mejor preparado para la siguiente oportunidad.



Conclusiones

La planificación del trabajo remoto es un gran desafío.

Esto conlleva a estar preparados a futuros eventualidades y a la llegada de nuevas formas de aprender.

No solo es tecnología, también se necesita gestionar competencias.

La currícula debe estar de acuerdo al uso implementado por los nuevos recursos tecnológicos y/o digitales contando con las aplicaciones multimedia que debe estar mencionadas en el plan de estudio.

La organización debe fortalecerse.

La comunidad docente debe organizarse para trabajar con nuevos enfoques en beneficio de los estudiantes, teniendo la prioridad lo que se enseña y como lo aprende desde el contexto de su necesidad globalizada.

Disminuya el agotamiento y aumente el engagement.

El síndrome de Burnout ha estado presente y seguirá estándolo en cuanto se use estos medios digitales, sin embargo, debe establecer su horario de trabajo, una buena disciplina mejorar su efectividad.

El trabajo remoto sí tiene beneficios.

Las bondades han sido diversas y nos han ayudado a comprender el ritmo de aprendizaje que tienen algunos estudiantes por ser nativos digitales. Ha ayudado a fortalecer nuevas estrategias para la educación remota y comprender el uso de nuevas aplicaciones.

El trabajo remoto llegó para quedarse.

Indudablemente debemos ser capaces de enfrentas estos nuevos desafíos del trabajo remoto, los retos son enormes desde el manejo de una aplicación multimedia hasta la creación de un ambiente virtual de aprendizaje. Debemos continuar en la practica de las estrategias que nos dejo esta modalidad de trabajo y debemos ahondar en las estrategias que si tienen mas beneficios que otras, sin desmerecer la anterior, pero entiendo que en el mundo de la tecnología y la informática es un mundo en constante movimiento.

La presente obra, es producto de la experimentación didáctica en la investigación de las clases remotas llevada a cabo en el distanciamiento social. Sin embargo, debemos de reconocer las fuentes básicas que nutrieron nuestro trabajo y que se encuentra mencionado en la bibliografía del presente libro.

Referencias

- Anijovich R., & Gonzales C., (2012). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos*. 1ra Ed. Buenos Aires: Aique Grupo Editor. ISBN 978-987-06-0297-2.
- Anijovich, R. (2019). *Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula: Retroalimentación formativa*. Chile: SUMMA
- Bachelard, G. (2003) *La filosofía del no*. Amorrota Editores. Buenos Aires.
- Bautista, P., (2011). *Proceso de la Investigación Cualitativa. Epistemología, Metodología y Aplicaciones*. Bogotá, Colombia: Manual Moderno, 232 pp.
- Bohórquez E. (2008). El blog como recurso educativo. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (26), a096. <https://doi.org/10.21556/edutec.2008.26.468>
- Casanova, M. A. (1995). *Manual de evaluación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Chaverri, Pablo (2015). *El aprendizaje en servicio en ULACIT: conceptos, experiencias y retos*. San José: Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología. Recuperado de

<http://www.ulacit.ac.cr/files/archivos/vse/libro%20aprendizaje%20en%20servicio%20version%20digital.pdf>

De Jong, T., & van Joolingen, W. R. (1998). Aprendizaje de descubrimiento científico con simulaciones por ordenador de dominios conceptuales. *Revisión de la Investigación Educativa*, 68, 179–202.

Elola, N., Zanelli, N., Olivia, A., Toranzos, L. (2010). *La evaluación educativa. Fundamentos teóricos y orientaciones prácticas*. Buenos Aires, Aique Educación. Casanova, F. (2002). *Sujeto y subjetividad: una aproximación histórico-cultural*. México: Thomson

Goodrich H. (2000) "Using Rubrics to Promote Thinking and Learning"; "Educational Leadership". Volume 57 Number 5 February 2000. (United States)

Gottlieb K., & Robinson G., (2006) *A Practical Guide for Integrating Civic Responsibility into the Curriculum*. Edit Rowman & Littlefield Publishers; 2nd edición. ISBN-10:0871173743

Halpern D., & Castro C., (2020). *¿Cómo trabajar a distancia manteniendo la cercanía?* Facultad de comunicaciones de la

Universidad Pontificia Católica de Chile. Edit. Tren digital.
Santiago, Chile.

Goodrich, H., (2000). Understanding rubrics. Recuperado de <http://learnweb.harvard.edu/alps/thinking/docs/rubricar.htm>

Keselman, A. (2003). Apoyar el aprendizaje de la investigación promoviendo la comprensión normativa de la causalidad multivariable. *Journal of Research in Science Teaching*, 40, 898–921.

Litwin E., (2008). El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Edit. Paidós. Recuperado de https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Litwin-El_Oficio_de_Ensenar.pdf

Maroniere, F. (2016). Ricoh: El poder de la tecnología en las aulas redefine el concepto de aprendizaje. *TyN Magazine - TICs* .

Mayorga M. & Madrid D., (2010) Vivar · Localización: Tendencias pedagógicas, ISSN 1133-2654, N° 15, 2010, págs. 91-111 · Idioma: español. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3221568>

Medina M., & Salvador C., (2002). El blended-learning como metodología de aprendizaje en la asignatura de obstetricia

de 4º curso del grado de medicina. Barcelona-España. (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.

Moore, D. (2013). For interns, experience isn't always the best teacher. *The Chronicle of Higher Education*. Recuperado de <http://chronicle.com/article/ForInterns-Experience>

Naidu, Som (2003). *Learning and Teaching with Technology: Principles and Practices*. Kogan Page. Londres.

Pérez G., Á. (2012) *Educarse en la era digital*. Madrid, Morata.

Pedaste M, Maeots M., Leijen A, & Sarapuu T, (2012). The factors influencing the outcome of solving story-problems in a Web-based learning environment. *Interactive Learning Environments*, 14(2), 153–176

Romero, M. (2010). El Aprendizaje Experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología Experimental* N°10. Especial Educación. Universidad de Jaén.

Rodríguez G., e Ibarra S. (2011). *Evaluación orientada al Aprendizaje estratégico*. Madrid: Narcea, 160 pp. Recuperado de

<https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/2089/1954>

Santos, A. R., Sales, A., Fernandes, P., y Nichols, M. (2015). Combining Challenge-Based Learning and Scrum Framework for Mobile Application Development. In Proceedings of the 2015 ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education (pp. 189-194). Nueva York, EUA: ACM.

Siemens G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Chile: Ministerio del Interior y Seguridad Pública SENDA - Consorcio de Universidades del Estado de Chile. Recuperado de https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf

Tapia M. N. (2009). Aprendizaje-servicio y calidad educativa. Programa Nacional Educación Solidaria. Excelencia académica y solidaridad. Actas del 11o. Seminario Internacional “Aprendizaje y Servicio Solidario” (pp. 37-67). República Argentina.

Tecnológico de Monterrey. (2000). Las Técnicas Didácticas en el Modelo Educativo del Tecnológico de Monterrey.

Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo del Sistema, Vicerrectoría Académica.

Trujillo S., (2012). Propuestas para una escuela en el siglo XXI (Educación Activa), Ed. Catarata.

Vásquez C., & Arango V., (2012). Estrategias de participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje. Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación. ISSN: 1692-2522. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=491549019006>

Wilhelm, P., & Beishuizen, J. J. (2003). Efectos de contenido en el aprendizaje inductivo autodirigido. Aprendizaje e Instrucción, 13, 381–402.

