



**Dirección de Posgrados y Educación Continua
Maestría en Entornos Virtuales de aprendizaje**

Asignatura: Proyecto de Intervención

Título del Proyecto:

Curso de Inducción en la plataforma educativa SAKAI

Elaborado por:

Herberth Alberto Santos Guzmán

Tutora del proyecto:

Mariela Delauro

Año 2021

Índice

Resumen Técnico.....	4
PROPUESTA DEL PROYECTO.....	5
1.El problema	6
• Justificación.....	6
• El contexto del problema.....	7
2. Prospectiva	7
3. Propuesta pedagógica.....	8
4. Objetivos	9
• Objetivo General	9
• Objetivos específicos.....	10
5. Resultados esperados	10
6. Aspectos operativos	11
• Administración del Proyecto	11
• Aprendizaje y tecnologías	12
• Tutoría.....	13
• Materiales didácticos	14
7. Evaluación y seguimiento del proyecto	15
• Antes, durante y al finalizar el proyecto.....	15
• Indicadores de evaluación	15
✓ Modelo pedagógico general	15
✓ Prácticas de aprendizaje y tecnologías.....	16
✓ Material didáctico.....	16
✓ Tutoría	16
✓ Administración	16
8. Cronograma para la ejecución del proyecto	18
9. Presupuesto.....	19

10. Bibliografía	20
DESARROLLO DEL PROYECTO	21
1. Nombre del curso virtual	22
2. Selección y justificación de las herramientas tecnológicas	22
3. Planificación de clases	26
4. Redacción de las Clases	35
5. Captura de pantalla de las clases	68
DOCUMENTOS ELABORADOS	76
Guía Didáctica	77
Módulo	86
Conclusiones	127

Resumen Técnico

Las TIC se han vuelto en la educación formal e informal una herramienta que posibilita tanto al docente como al estudiante desempeñarse y valerse de recursos que abonen positivamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para esto último, los entornos virtuales de aprendizaje se han convertido en el aliado que posibilita y dinamiza dicho proceso, donde el mayor protagonista es el estudiante; y el docente se convierte en un mediador y facilitador del proceso de aprendizaje.

En tal sentido, en los diferentes apartados de este documento se presenta la propuesta del proyecto del Curso de inducción de la plataforma Sakai, que enmarca la identificación de una necesidad, en la Escuela de Postgrados de la Universidad Francisco Gavidia, donde se ha diseñado una propuesta pedagógica ad hoc.

También, se detalla los aspectos operativos y administrativos para llevar a cabo de forma satisfactoria el desarrollo del proyecto. Se detalla la evaluación y seguimiento del proyecto en cada una de sus etapas, y a su vez, los indicadores de evaluación que se han tomado en cuenta.

Por otro lado, en el apartado de desarrollo del proyecto, se detalla la selección y justificación de aquellas herramientas tecnológicas que se utilizarán. También, se presentan las planificaciones de las clases y las redacciones de estas, y posteriormente trasladadas a la plataforma educativa, donde se comparten evidencias con capturas e imágenes de referencia dentro del aula virtual de la plataforma.

Finalmente se contemplan los documentos elaborados para la implementación del curso los cuales son: La guía didáctica y módulo del curso, los cuales le permitirán al cursante tener información pertinente y fundamental para entender la dinámica y el proceso al cual se han sometido y las diferentes evidencias de aprendizaje que diseñarán como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

PROPUESTA DEL PROYECTO

1.El problema

Debido a la llegada de la pandemia de COVID-19 en el año 2020, el sistema educativo a todo nivel se desarrolló de formar virtual, y esto se ha extendido al año 2021 y tal parece que el panorama no es muy alentador, ya que con la suspensión del regreso a clases presenciales por parte del MINED¹, implica que los docentes deberán continuar bajo esa metodología y por ende que las instituciones educativas tendrán la necesidad de continuar con sus proyectos educativos a todo nivel.

Algo que en alguna medida causa cierto grado de incertidumbre, puesto que, si bien es cierto, los docentes de Postgrados poseen las competencias profesionales y pedagógicas para impartir sus clases, se ha detectado que las competencias digitales en el uso de la plataforma educativa requieren un mayor desarrollo a efectos de elevar los niveles de dominio de dichas competencias digitales en el uso de la plataforma educativa.

- **Justificación**

Debido a la realidad de continuar formando a los docentes en aspectos pedagógicos-digitales en la universidad, se ha detectado la necesidad y oportunidad de hacer uso de un entorno virtual de aprendizaje. Para ello, tomando como punto a favor que la Universidad Francisco Gavidia dispone de una plataforma educativa, es posible llevar a cabo el curso de inducción a efectos que todos los docentes se puedan ver beneficiados y fortalecidas sus competencias digitales.

Por otro lado, considerando que el curso abarca en su totalidad a los docentes de la Escuela de Postgrados, ya que al ser mediado por las TIC y un entorno virtual este permitirá que haya una mejor dinámica en el proceso de aprendizaje acortando la curva de aprendizaje y con ello estandarizar el uso didáctico de forma efectiva la plataforma SAKAI.

¹ <https://www.mined.gob.sv/noticias/item/1016006-mined-suspende-retorno-presencial-de-actividades-educativas.html>

- **El contexto del problema**

Antes de la emergencia por COVID-19, la Escuela de Postgrados UFG se vio en la necesidad de tomar acciones concretas a fin de que los docentes contarán con las competencias digitales y realizar su rol docente con idoneidad utilizando la plataforma educativa de la IES.

Actualmente la Universidad Francisco Gavidia, ha realizado esfuerzos en brindar orientaciones a los docentes, mediante la dirección de educación virtual, proveyendo tutoriales incrustados en la plataforma y manuales relacionados al desarrollo de las clases sincrónicas mediante Microsoft Teams. Pero, con el inconveniente que depende en gran medida de la autonomía de ambos actores del proceso de formación.

Por otro lado, también la universidad dispone de 2 plataformas educativas (Moodle y SAKAI), dado que la institución ha apostado por incorporar en su proceso de formación e innovación el uso de dichas plataformas contando dentro de su oferta académica carreras totalmente virtuales para pregrado y semipresenciales para Postgrados.

Las maestrías que se ven beneficiadas al implementar este curso serian:

- Administración financiera
- Administración de negocios con especialidad en comercio electrónico
- Gestión estratégica de marketing
- En logística
- Auditoria
- Gestión de tecnologías de la información

2. Prospectiva

Al finalizar y aprobar el curso de inducción mediante la implementación de un entorno virtual tutorado, la Escuela de Postgrados UFG habrá capacitado en su totalidad a los docentes en el uso de la plataforma SAKAI, y a su vez podrá disponer del curso para capacitar a nuevas contrataciones docentes. Quienes habrán sido expuestos a

diferentes experiencias de aprendizaje mediados por las TIC, como foros de discusión, talleres coevaluativos e instruidos en el uso adecuado de cada uno de los elementos que componen dicha plataforma educativa.

Con lo anterior, se fortalece el plan de capacitación docente y contribuye al desarrollo de las competencias pedagógicas y didácticas del personal y de esta forma propiciando la mejora continua de la universidad.

3. Propuesta pedagógica

La propuesta busca capacitar al personal docente de la Escuela de Postgrados UFG, para ello, se propone virtualizar un curso inducción a la plataforma SAKAI. Integrando las TIC al entorno de enseñanza de aprendizaje, valiéndose de la misma plataforma y los diferentes recursos que esta ofrece (Foros, entregas de tarea, wikis, etc.)

Dicho proyecto de virtualización se basa en un modelo pedagógico constructivista² y andragógico³.

Constructivista ya que, como expresaba Vygotsky (Papalia, Wendkos y Duskin, 2007) es esencial lo que se ha denominado la zona de desarrollo próximo; es decir, la distancia entre lo que una persona puede aprender por sí misma y lo que podría aprender con la ayuda de un experto en el tema. Esto se hace patente, debido a que el cursante es guiado por un tutor o tutora en el proceso de aprendizaje a fin de adquirir aprendizajes significativos. Donde Ausubel expresa: "...el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal".

Por otro lado, es andragógico puesto que, el curso promueve el principio de participación, donde se busca que el adulto intervenga directa y activamente en su

² El modelo constructivista prioriza el intercambio de conocimientos entre cada integrante de un grupo de estudiantes, fortaleciendo los aprendizajes que convergen entre sí. Jean Piaget Padre del constructivismo y Lev Semenovich Vigotsky las personas aprenden en mejor en sociedad.

³ Knowles (2006) dijo que la andragogía "...es un conjunto de principios fundamentales sobre el aprendizaje de adultos que se aplica a todas las situaciones de tal aprendizaje" Castillo Silva, F. (2018). Andragogía, andragogos y sus aportaciones. Voces De La Educación, 3(6), 64-76

proceso de aprendizaje; siendo que el cursante es consciente de la necesidad de continuar capacitándose. Permitiéndole también valorar y aplicar conocimientos particulares y de diferentes contextos. Es decir, el participante es visto como el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En tal sentido el cursante parte de sus conocimientos y experiencias previas que le permitirán construir el andamiaje necesario y asimilar la metodología y dinámica para la elaboración de sus aulas virtuales. Ya que, como bien menciona Rosana Carballo (2007): En el contexto actual del Siglo XXI, la Educación Superior enfrenta grandes retos derivados del fenómeno de la globalización, el cual provoca transformaciones sustanciales en los modelos tradicionalmente utilizados en la educación.

Con lo cual, las TIC han venido a cambiar la perspectiva de cómo se relacionan los actores del proceso educativo, tomando en cuenta también los escenarios de aprendizaje, la forma de acceder, presentar y organizar la información.

Por lo anterior, se han diseñado diferentes experiencias de aprendizaje que involucran el aprender haciendo, esto mediante el uso del aula virtual y los recursos que se disponen en la misma, donde el cursante estará presentando diferentes evidencias de aprendizaje.

4. Objetivos

- **Objetivo General**

Virtualizar un curso de inducción al uso didáctico de la plataforma SAKAI, que se brindará a todos los docentes que carecen de conocimientos en el uso de esta, permitiendo así los recursos disponibles de la UFG y aportando un aprendizaje significativo a los cursantes relacionados al desarrollo de sus aulas virtuales bajo un mismo estándar.

- **Objetivos específicos**

- ✓ Crear un aula virtual en la plataforma Moodle para el curso de inducción al uso didáctico de la plataforma Sakai.
- ✓ Elaborar las clases virtuales mediante el recurso lección que posee la plataforma educativa.
- ✓ Elaborar videos introductorios que oriente a los participantes en los contenidos que estarán consultando.
- ✓ Estructurar un cronograma de actividades con sus respectivas ponderaciones que le permitan a los cursantes visualizar y tener en cuenta las fechas críticas.

5. Resultados esperados

- ✓ 50 docentes de Escuela de Postgrados capacitados mediante un entorno virtual de aprendizaje expuestos a diferentes experiencias de aprendizaje a fin de fortalecer las competencias pedagógicas digitales.
- ✓ Un promedio de 50 docentes, capacitados en la elaboración e implementación de sus aulas virtuales bajo un mismo estándar valiéndose de la plataforma SAKAI.
- ✓ Que los docentes capacitados puedan valerse las estrategias de comunicación asincrónicas como son los foros de debate, mensajería interna de la plataforma fomentando la participación y motivación de los estudiantes.
- ✓ Los docentes realizan de forma efectiva reuniones sincrónicas mediante Microsoft Teams incorporando el uso de los Breakout Rooms para llevar a cabo estudios o análisis de casos en grupos.

6. Aspectos operativos

- **Administración del Proyecto**

Siendo la Escuela de Postgrados UFG la que lleva a cabo dicho curso, se requiere que dicha área solicite el apoyo a la dirección de educación virtual, para llevar a cabo la digitalización de los contenidos mediante un especialista contenidista para el diseño instruccional. Asimismo, se propone que la dirección de educación virtual provea de un monitor virtual, que garantice la implementación de los contenidos quien a través de un reporte semanal hará llegar la información del desarrollo de los contenidos y el progreso del tutor y cursantes.

En resumen, para el desarrollo del curso se requiere:

- 1-Coordinador o dirección de la Escuela de Postgrados UFG que garantice la ejecución de todo el curso.
- 1-Especialista en diseño instruccional quien junto con el tutor elaboran el contenido para el módulo.
- 1-Diseñador de gráfico para digitalización de los contenidos instruccional.
- 1-Monitor virtual para dar seguimiento al desarrollo del curso.
- 1-Tutor que guie a los participantes mediante diferentes experiencias de aprendizaje.

- Se requiere que cada coordinador de cada maestría notifique la apertura del curso y la necesidad de tomar para fortalecer las competencias digitales en el uso de la plataforma, en tal sentido será la difusión de carácter interna para los docentes de la Escuela de Postgrados UFG.
- La forma de inscribir a los docentes se llevará a cabo con la Dirección de Educación Virtual para brindarles acceso al curso.

- **Aprendizaje y tecnologías**

El curso de inducción al uso didáctico de la plataforma SAKAI, será 100% virtual mediado por un entorno virtual, partiendo del hecho que la institución cuenta con la plataforma; donde se creará un curso, el cual contará con: una guía didáctica, lo cual permite al docente orientar mejor a los cursantes. Asimismo, clases virtuales, las cuales consistirán en textos cortos acompañados de ilustraciones, elementos multimedia que permiten un aprendizaje significativo.

Actividades asíncronas como:

Dentro las actividades asíncronas que los cursantes realizan para construir aprendizajes significativos se detallan:

- 1 foro de dudas y consultas que tiene como objetivo despejar interrogantes que puedan surgir y así mismo, promover la construcción de aprendizaje de forma colaborativa con los participantes.
- 4 foros para responder preguntas detonadoras y trabajar colaborativamente para estar reflexionando sobre las clases virtuales.
- 1 entrega de tarea elaborando una presentación mediante Microsoft Sway.
- 1 wiki colaborativa donde los participantes deben crear una wiki, mediante la investigación de conceptos previamente establecidos.
- 1 entrega de tarea un Cuadro comparativo donde clasificaran las herramientas y recursos de la plataforma según sus características.

Por otro lado, también se utiliza las licencias de Office 365 para el cuerpo docente, donde se lleva a cabo talleres sincrónicos mediante Microsoft Teams.

Actividades sincrónicas

Talleres sincrónicos con el tutor en cuanto al manejo y uso pedagógico de Microsoft Teams, solventar dudas sobre los contenidos. Ya que, si bien docentes pueden utilizar Microsoft Teams lo realizan de forma de clases magistrales.

Por el contrario, se implementa estrategias didácticas mediante Breakout Rooms como: lluvias de ideas, preguntas generadas, grupos pequeños análisis de casos, problemas.

Realizar una actividad gamificada mediante la herramienta Kahoot, donde los participantes de forma síncrona responden a preguntas que permiten medir el grado de asimilación de los contenidos.

- **Tutoría**

El tutor o la tutora, habilitará cada semana el contenido que desarrollará. También se brindará una sesión síncrona mediante Microsoft Teams, que permitirá explicar aspectos puntuales del contenido y la consigna del cursante; y a manera de cierre se realizará una actividad tipo taller donde los participantes socialicen lo aprendido durante el curso.

- Fomenta el aprendizaje flexible y cooperativo con el apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Crear Enlaces a recursos educativos, herramientas educativas, E-recursos para que el participante pueda consultarlos.
- Respetar los estilos y estrategias de aprendizaje en cuanto a tiempo y ritmo empleado por el participante.
- Brinda seguimiento a las dudas y consultas de los participantes mediante el foro de dudas que ha habilitado para el curso.
- Provee retroalimentación oportuna de la entrega de cada tarea que presentan los cursantes.
- Promueve el respeto por las diferencias individuales y el uso adecuado de las normas para el intercambio de ideas.
- Evaluar el proceso de aprendizaje de acuerdo con el contenido programado y establece calificaciones por resultados de aprendizaje.

- Crea sus propios recursos educativos, compuesto con dinámicas participativas y colaborativas, prácticas, taller y metodologías que permitan el desarrollo del aprendizaje.
- Reestructura las estrategias de comunicación con el grupo de estudiantes.
- Genera espacios entretenidos con interacción relacionada con el aprendizaje autónomo, el trabajo participativo y colaborativo que sea significativo
- Proporciona materiales de apoyo y lecturas complementarias para fortalecer las bases teóricas.
- Verifica el aprendizaje del estudiante representando en la adquisición de habilidades, de acuerdo con los procesos de evaluación y retroalimentación.

- **Materiales didácticos**

- Se utiliza material provisto por la dirección de educación virtual, abonado a ellos bibliografía complementaría y manuales elaborados por el tutor(a).
- Material complementario de consulta obligatoria ¿Cómo motivar la educación en línea?
- Video para puntualizar el rol que los docentes deben poseer en la educación en línea.
- Audio podcast: Para explicar y condensar los contenidos e indicaciones.
- Guía didáctica: donde se presentarán los objetivos, contenidos, metodología de trabajo y modalidad de evaluación.
- Video tutorial uso de Kahoot: Para la participación de actividad gamificada
- Video tutorial uso de los Breackout Rooms: Configuración de salas individuales y distribución de participantes.

7. Evaluación y seguimiento del proyecto

- **Antes, durante y al finalizar el proyecto**

Esto se lleva a cabo mediante los informes semanales elaborados por el monitor virtual, el cual detallará la actividad del tutor y del estudiante, contenidos abordados y puntos de mejora identificados.

Asimismo, al finalizar el curso se realiza la administración de una encuesta de satisfacción a los estudiantes que brindará información relacionada a: contenidos, metodología, actividades de aprendizaje y la tutoría, para determinar qué elementos requieren un rediseño y replantear para próximas oportunidades.

Análisis de informes del monitoreo y las respuestas obtenidas de la encuesta administrada a los estudiantes. Esto mediante un taller reflexivo conformado por: Escuela de Postgrados (Coordinador, tutor, monitor virtual) y dirección de educación virtual.

- **Indicadores de evaluación**

- ✓ Modelo pedagógico general

- **Es deseable** que se puedan tomar en cuenta los presaberes de los participantes en el desarrollo del curso, con el fin de dinamizar el proceso de aprendizaje del curso.
- **Es imprescindible** que el curso detalle: el qué, cómo, dónde, por qué medios o mecanismos se desarrollará, cuando se implementará y cuanto evaluará de los participantes

- ✓ Prácticas de aprendizaje y tecnologías
 - **Es necesario** que el curso de inducción al uso didáctico de la plataforma SAKAI incluya el uso de las TIC de comunicación, permitiendo una interacción fluida entre tutores y cursantes
 - **Es imprescindible** que el curso defina con claridad los medios tecnológicos de interacción que se utilizarán.
- ✓ Material didáctico
 - **Es imprescindible** que el curso cuente con materiales didácticos elaborados por la DEV, llámese bibliografía y formatos o guías que faciliten el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
 - **Es imprescindible** que los materiales didácticos del curso se encuentren en acuerdo con la bibliografía recomendada por la DEV de la universidad, a fin de validar la estandarización de las aulas virtuales para la Escuela de Postgrados.
- ✓ Tutoría
 - **Es deseable** que exista un compromiso de cada uno de los actores de proceso de enseñanza y aprendizaje a fin de cumplir con los objetivos trazados del curso.
 - **Es imprescindible** que el tutor o la tutora diseñe y aplique instrumentos de evaluación pertinentes que validen el proceso de aprendizaje de cada uno de los participantes.
- ✓ Administración
 - **Es necesario** que la Escuela de Postgrados UFG, la dirección de educación virtual pueda trabajar articuladamente de tal forma que permita un cumplimiento satisfactorio con los objetivos del curso.

- **Es necesario** que la Escuela de Postgrados pueda brindar un seguimiento en el desarrollo y cierre del curso con el propósito de identificar oportunidades de mejora.

8. Cronograma para la ejecución del proyecto



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN VIRTUAL Escuela de Postgrados UFG

CRONOGRAMA OPERATIVO- DESARROLLO DE CONTENIDOS VIRTUALES : Curso de Inducción en la plataforma educativa SAKAI

Nº	ACTIVIDADES	Plan de Actividades												RESPONSABLES	
		AÑO 2021													
		Mes 1				Mes 2				Mes 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
A	Desarrollo de contenidos pedagógicos para el mediador de cada semana en base a la planificación en formato editable formato 1, inducción														Especialista Pedagógico de AVA-DEV
B	Desarrollo de los contenidos del curso														Docente encargado
E	Verificación de estructura y conteidos por Especialista Pedagógico AVA														Coordinador de CCEE, DEV
G	Montaje de viñetas y diseños generales de Especialista Pedagógico AVA														Diseñador ,DEV
I	Preparación de la plataforma														
	Preparación de recursos, instrucciones y actividades en el aula virtual														Tutor, Monitor Virtual
	Moderación y seguimiento a las estudiantes														Tutor ,Monitor Virtual

- Inicio y trabajo operativo de cada Unidad
- Elaboración de contenidos pedagógicos por Unidad para virtualizar
- Verificación de estructura y conteidos por Especialista Pedagógico AVA
- Desarrollo de contenidos virtuales y Montaje AVA al mediador de contenidos virtuales
- Preparación de indicaciones y actividades del Tutor virtual en el aula virtual

9. Presupuesto

CONCEPTO	MONTO
Planificación y elaboración del curso	
Coordinación y seguimiento del curso	-
Docente diseñador instruccional	\$200
Diseñador gráfico DEV	-
Ejecución del curso	
Monitoreo del curso	\$100
Tutor del curso	\$550
Plataforma SAKAI	-
Finalización del curso	
Papelería	\$10
Diplomas	\$150
Totales	\$1060

10. Bibliografía

- Wayar, Alejandro (2020, julio 12) ¿Cómo motivar a los estudiantes en la educación virtual? Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=VTlvvZjDtAs>
- Boada, Antonio. (2016). potencialidades de la herramienta " sakai " en la enseñanza universitaria. caso de éxito: ceipa, business school.
- Caraballo Colmenares, Rosana (2007). La andragogía en la educación superior. Investigación y Postgrado, 22(2),187-206. [fecha de Consulta 11 de agosto de 2021]. ISSN: 1316-0087. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65822208>
- Cisneros Verdeja, A. (2004). Manual de estilos de aprendizaje. Recuperado de: http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf
- Méndez Coronel, María (Julio 2013) ¿Cómo motivar la educación en línea? Recuperado de: Utel Blog <https://www.utel.edu.mx/blog/estudia-en-linea/como-motivar-la-educacion-en-linea/>

Webgrafía

- Marit Acuña, (abril 2017) [Los Foros Virtuales como herramienta pedagógica en el Aprendizaje Online - EVirtualplus/www.evvirtualplus.com](http://www.evvirtualplus.com)
- Ortiz Granja, Dorys (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, (19),93-110. [fecha de Consulta 11 de agosto de 2021]. ISSN: 1390-3861. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>

DESARROLLO DEL PROYECTO

1. Nombre del curso virtual

“Curso de Inducción en la plataforma educativa SAKAI”

2. Selección y justificación de las herramientas tecnológicas

La plataforma donde se llevará el curso de inducción a la plataforma Educativa Sakai, es Moodle. Se hará uso de la plataforma que provee la Universidad Francisco Gavidia. Ya que, esta es una plataforma educativa que posee actividades y recursos que permiten desarrollar diferentes experiencias de aprendizaje significativo en los participantes.

Otro elemento para destacar es que es multiplataforma, es decir, permite el acceso desde diferentes dispositivos y no importa el lugar donde los estudiantes se encuentran pueden ingresar desde sus dispositivos móviles como smartphone o Tablet sean estos Android O IOS, además, se pueden utilizar en diferentes navegadores sin presentar problema alguno. Así mismo, es una plataforma multilenguaje ya que la comunidad ha traducido Moodle a más de 120 idiomas.

Al ser de código abierto Moodle, tiene la posibilidad de ser personaliza y adecuada a la necesidad que poseen las instituciones, ya que también puede ser utilizada a pequeña escala y con dimensiones demandantes de usuarios.

En cuanto a su configuración se puede utilizar diversos plugins que se adecuen a las necesidades que tengan como institución. También se cuenta con la posibilidad de habilitar notificaciones y monitoreo de proceso que los participantes tienen en su curso, esto con la finalidad de llevar un registro detalle de las interacciones y actividades realizadas por cada estudiante, dándole la capacidad al docente y a las instituciones de tener un registro digital.

Con relación al trabajo colaborativo, se pueden crear grupo definidos para un curso brindando la posibilidad al docente desde la administración y la opción usuarios crear grupos definidos y gestionar los mismos.

Debido a su alto grado de flexibilidad, la plataforma también permite la vinculación de recursos externos y otros sitios. También le permite la integración multimedia insertar archivos de audio y video en los cursos⁴.

En temas de evaluación la plataforma posee un libro de calificaciones que permite registrar en línea y en tiempo real. Adicional a ellos permite que al momento de crear actividades como talleres y tareas puedan elaborar rúbricas de evaluación, facilitando tanto al participante como al docente el poder calificar de forma objetiva.

Debido a que en la educación virtual la motivación es un factor fundamental, la plataforma permite integrar insignias o certificados con la finalidad de motivar al participante en su proceso de formación.

El elemento de comunicación también es un pilar fundamental, en tal sentido la plataforma provee mediante la mensajería interna; la capacidad de comunicarse forma masiva a los participantes de un curso específico. De la misma manera, se cuenta con la capacidad de crear comunicación sincrónica mediante la creación de salas de chat, donde el tutor y los estudiantes del curso pueden interactuar simultáneamente.

También se cuenta con la capacidad de generar videoconferencias creando enlaces en tiempo real, valiéndose de BigBlueButton BN, el cual es un sistema de código abierto para conferencias web que se encuentra integrado.

Por otro lado, la plataforma educativa Moodle cuenta con una comunidad robusta de desarrolladores y docentes que se encuentran constantemente aportando contenidos y apoyo mediante su apartado de documentación en su sitio web oficial⁵.

⁴ Es importante tomar en cuenta que depende mucho del espacio asignado por la institución

⁵ https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

Con lo anterior se puede denotar que la plataforma educativa, cuenta con la capacidad de llevar a cabo la implementación del curso en cuestión, lo cual permitirá el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de forma idónea.

Dentro de **las actividades** que se pueden utilizar en el curso destacan las siguientes:

- **Los foros:** donde se utilizarán para generar interacción entre los participantes y tutor(a), utilizando como foros de dudas y consultas de los contenidos que se desarrollarán durante el curso. También se utilizarán para realizar foros de debate y reflexión sobre los contenidos previamente establecidos.
- **Tarea:** Esta actividad se utilizará para que los participantes puedan presentar las evidencias de aprendizaje requeridas y a la vez el tutor puede brindar una retroalimentación individual para cada participante.
- **Wikis:** Dicha actividad está pensada para generar contenidos de forma colaborativa con los participantes del curso, con la finalidad que ellos puedan construir narraciones o bien un tema de investigación específico.
- **Talleres:** Esta actividad taller permite la recopilación, revisión y evaluación por pares del trabajo de los participantes. Es ideal para llevar a cabo la coevaluación y hetero evaluación definiendo instrumentos de evaluación como son rubricas o listas.
- **Lección:** Esta actividad permite a los tutores crear contenidos y actividades que pueden ser evaluables y ser registradas en el libro de calificaciones.
- **Glosario:** permite a los participantes de un curso crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario, o para recoger y organizar recursos o información, también tiene la característica que se trabaja de forma colaborativa.
- **Encuesta** dicha actividad permite que el tutor pueda crear una encuesta personalizada para obtener la opinión de los participantes utilizando una variedad de tipos de pregunta, como opción múltiple, sí/no o texto.

- **Herramienta externa** les permiten a los estudiantes interactuar con recursos educativos y actividades alojadas en otros sitios de internet que el tutor ha creado con la finalidad de desarrollar aprendizajes significativos.
- **Juegos** dentro de esta actividad se encuentran ramificadas diversas actividades como lo son: Crucigramas, sudoku, serpiente y escalares, imagen oculta, ahorcado.

En cuanto a **los recursos** a utilizar para la estructura y maquetación del aula virtual se usarán:

- **El recurso Archivo** cuyo propósito será compartir materiales específicos en formatos PDF, los cuales el participante podrá descargar o bien consultar dentro de la misma aula en una ventana emergente.
- **El recurso Carpeta** se usará para alojar documentos recopilados y que le serán compartidos con la finalidad de no saturar visualmente de contenidos.
- **El recurso Etiqueta** se utilizará para dividir el contenido mediante viñetas separados que permitan visualmente a los participantes ubicar cada área específica del aula virtual.
- **El Recurso URL** se usará para compartir enlaces externos a herramientas web externas, o bien para compartir sitios como blogs, lecturas y consultas de sitios web.
- **Recurso página** será utilizará para crear las clases virtuales del curso, dentro del cual se podrán incorporar archivos multimedia y texto explicativo. Algo que destacar de este recurso que al ser consultado en un dispositivo móvil se adapta a las dimensiones de la pantalla.
- **Recurso Libro** para el desarrollo de contenidos extensos, para evitar la verticalidad de contenido y a la vez facilitar el acceso a los participantes. Algo que destacar de este recurso que al ser consultado en un dispositivo móvil se adapta a las dimensiones de la pantalla.

- **Novedades:** En este espacio él o el tutor (a) puede colocar comunicados que requieran atención o avisar a los participantes de nuevas indicaciones relacionadas a las actividades o contenidos del curso.

3. Planificación de clases

1. Núcleo o conceptos principales del módulo:

- Aprendizaje y motivación punto de partida en la educación virtual.
- Cada uno con sus estilos y ritmos de aprendizaje.
- Sakai una plataforma educativa para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los foros, comunicados siempre, pero en distinto tiempo y lugar.
- Videoconferencias, continuamos en contacto en la distancia.

Clase 1: Aprendizaje y motivación punto de partida en la educación virtual

Objetivo de la clase:

Explicitar el papel que juega el aprendizaje y motivación en el estudiante en la educación virtual.

Lista de contenidos de la clase:

- Aprendiendo fuera del salón de clases y aprendiendo en línea.
- El docente y el estudiante utilizando las TIC para el aprendizaje.
- Motivados para aprender.
- **Bibliografía**
 - Méndez María (2013) ¿Cómo motivar la educación en línea? Disponible en: <https://www.utel.edu.mx/blog> [¿Cómo motivar la educación en línea?](https://www.utel.edu.mx/blog)
 - Sierra Varón, C. A. (2013). La educación virtual como favorecedora del aprendizaje autónomo. *Panorama*, 5(9). <https://doi.org/10.15765/pnrm.v5i9.37>
 - Santos, Herberth (2021) La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona. versión 1.0 Formato digital
- **Recursos multimedia que se utilizará:**
- Imagen PNG de tutor (Se incorporará en cada clase) URL: <https://bit.ly/3uO9Glq>.

- Imagen PNG firma de tutor (Se incorporará en cada clase) URL: <https://bit.ly/3oGeW9r>
- Banner de título de clase PNG (Se incorporará en cada clase) URL: <https://bit.ly/3mulnZn>
- Viñetas indicadoras ideas centrales (Se incorporará en cada clase) URL: <https://cutt.ly/NEN2fWD>
- Video de YouTube: Titulado ¿Cuál es el Rol del Docente Actual? Responde Julio Cabero Edutec 2019, RUL: <https://www.youtube.com/watch?v=y6I00y7W2VU>
Descripción: video que brinda una orientación puntual a la participación sobre el rol del docente en la actualidad.

Actividades

Infografía del docente y estudiante tradicional vs docente y estudiante en la actualidad. Elaborar una infografía utilizando la herramienta web 2.0 Canva o similar.

Objetivo de la actividad

Diferenciar el rol del docente y estudiante en la educación virtual comparado con la educación tradicional.

Evaluación

- Organización.
 - Presentación Visual.
 - Redacción y ortografía.
 - Exposición de ideas.
 - Uso efectivo de la herramienta.
- **Plazo de entrega de la actividad:** Dos semanas.

Foro Docentes motivadores en la educación virtual

“No es suficiente que el docente tenga el saber disciplinar, sino también el saber pedagógico, y este último se logra bajo un factor determinante para cualquier área del conocimiento: la motivación; elemento que muestra el interés de un tema, desplegando su importancia y facilidad de entendimiento” Núñez et. al (2010)

- ¿Qué diferencias significativas encuentra en los roles de estudiantes y docentes bajo el enfoque tradicional y el actual?
- ¿Qué otras características podrían aportar con el rol de docente actual?

- ¿Cómo fomenta o fomentaría la motivación en los estudiantes a través de las TIC?
- **Objetivo del foro**
 - Reflexionar acerca del rol del docente y estudiante en la educación virtual comparado en con la educación tradicional.
- **Plazo** Dos semanas.

Foro de dudas y consultas

Este foro estará habilitado durante todo el desarrollo del curso y es un espacio abierto para entablar diálogos y consultas sobre los contenidos y actividades.

Objetivo: Solventar dudas y consultas puntuales a lo largo del curso de los contenidos y actividades que desarrollarán.

Plazo: Dos meses

Clase 2: Cada uno con sus estilos y ritmos de aprendizaje

Objetivo de la clase:

Resumir los diferentes postulados sobre los estilos de aprendizaje que cada individuo posee al momento de aprender y las implicaciones que conlleva en los entornos virtuales.

Lista de contenidos de la clase

- Aprendiendo de los diferentes Estilos.
- Todos tenemos un ritmo de aprendizaje.
- La curva de aprendizaje en los entornos virtuales.
- **Bibliografía**
 - Cisneros Verdeja, A. (2004). Manual de estilos de aprendizaje. Recuperado de: http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf
 - Santos Herberth (2021) La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona, versión 1.0 Formato Digital
- **Recursos multimedia que se utilizará:**

- Nube de tag. Conceptos claves de los estilos de aprendizaje. <https://cutt.ly/SEMobUA>
- Video de YouTube: Presencia en el aula virtual | Hernán Aldana | TEDxPuraVidaSalon <https://youtu.be/oi4vo0YoEKM> Descripción: este video busca destacar las claves para motivar en la educación virtual.

Actividades

Crear una presentación web colaborativa sobre las estrategias de enseñanza que se adecuan a los estilos de aprendizaje, utilizando la herramienta web 2.0 Microsoft Sway.

Objetivo de la actividad

Diseñar una estrategia de enseñanza de forma colaborativa tomando como punto de partida los estilos de aprendizaje desarrollados en el módulo y lecturas complementarias.

Evaluación

- Contenido
 - Coherencia y organización.
 - Creatividad.
 - Trabajo colaborativo.
 - Manejo efectivo de herramientas web 2.0.
 - Uso E-recursos.
- **Plazo de entrega de la actividad:** Dos semanas.

Foro: Estilos y ritmos de aprendizaje

El ser humano posee muchas características y rasgos que le hacen distintos a los demás. En el proceso de enseñanza y aprendizaje es algo que todo docente debe presente en todo momento.

- Bajo la lectura y análisis realizado: ¿Cuál es la importancia de los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
 - ¿Cómo podemos identificar los estilos de aprendizaje entre nuestros estudiantes a través de los entornos virtuales?
- **Objetivo del foro**

Reflexionar de la importancia y las implicaciones que tienen los estilos y ritmos de aprendizaje en el proceso enseñanza en docentes y estudiantes.

- **Plazo en el foro:** Dos semanas.
- **Foro de coordinación por grupo**

Durante las 2 semanas de construcción de presentación, utilizarán este espacio para coordinar y discutir contenido y estructura de la investigación. Sirviendo, además, como bitácora de trabajo del grupo.

- **Objetivo del foro**

Fomentar el trabajo colaborativo mediante la comunicación asíncrona entre los participantes con la finalidad de registrar el proceso de construcción de los aprendizajes y poder constatar el trabajo realizado.

- **Plazo de foro:** Dos semanas.

Clase 3: Sakai una plataforma educativa para mediar el proceso enseñanza y aprendizaje

Objetivo de la clase:

Detallar las diferentes herramientas y recursos que la plataforma Sakai ofrece a los docentes para mediar el proceso de enseñanza de aprendizaje en un entorno virtual de aprendizaje.

Lista de contenidos de la clase

- Reseña de las plataformas educativas.
- Herramientas de comunicación de Sakai.
- Herramientas de edición de clases.
- Herramientas de evaluación.

Bibliografía

- Material complementario de consulta obligatoria [manual Sakai en espanol \(calameo.com\)](#)
- Boada, Antonio (2016), [\(PDF\) POTENCIALIDADES DE LA HERRAMIENTA " SAKAI " EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA. CASO DE ÉXITO: CEIPA, BUSINESS SCHOOL \(researchgate.net\)](#)

- Santos Herberth (2021) La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona, versión 1.0 Formato Digital

- **Recursos multimedia que se utilizará:**
- Línea de tiempo sobre las plataformas educativas URL: <https://view.genial.ly/615f3c17d598690da115bb7a/interactive-content-las-plataformas-educativas>
- Podcast sobre las plataformas educativas, mediante Soundcloud se compartirá una breve reseña histórica de las plataformas educativas URL: <https://soundcloud.com/herberth-guzman-423048762/las-plataformas-educativas?si=3facb1e117534be992a5aefa93aad76f> www.soundcloud.com

Actividades

Diseño de una Wiki colaborativa sobre oportunidades de aprendizaje mediante la investigación de plataformas educativas. se mantienen los equipos de trabajo.

- **Objetivo de la actividad**

Identificar las ventajas y limitaciones que poseen las diferentes plataformas educativas para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de los entornos virtuales.

Evaluación

- Se evidencia el trabajo colaborativo.
- La investigación denota coherencia.
- Gramática y ortografía.
- Uso de referencia y citación bibliográfica.

Plazo de entrega de la actividad: Dos semanas.

- **Foro de coordinación por grupo:**

Durante las 2 semana de construcción de la wiki colaborativa, utilizarán este espacio para coordinar y discutir contenido y estructura de la investigación.

- **Objetivo del foro:**

Fomentar el trabajo colaborativo mediante la comunicación asíncrona entre los participantes con la finalidad de registrar el proceso de construcción de los aprendizajes.

- **Plazo de foro:** Dos semanas.

Clase 4: Los foros, comunicados siempre, pero en distinto tiempo y lugar

- **Objetivo de la clase:**

Explicitar el uso pedagógico de los foros cómo medios de comunicación asincrónica y sus múltiples posibilidades formativas y sumativas.

- **Lista de contenidos**

- Genesis de los foros y sus distintas definiciones.
- Docentes y estudiantes comunicados, aprendiendo mutuamente.
- Dándole sentido pedagógico a los foros.

- **Bibliografía**

- Bombelli, et al. (2007) Foros de discusión cerrados como herramienta tecnológica, pedagógica y colaborativa en la educación superior, Revista Iberoamericana de Educación. Vol. 44
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2488976>
- Santos Herberth (2021) La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona, versión 1.0 Formato Digital

- **Recursos multimedia:**

- Capturas de imágenes de los recursos y herramienta de la plataforma Sakai
- **Video Titulado:** Foros virtuales cómo estrategia de aprendizaje, publicado en YouTube. Descripción: este video presenta una síntesis de cómo se puede utilizar los foros URL: https://youtu.be/iAbDbJ_fX0w
- Nube de tag. URL: <https://cutt.ly/tEMcboN> Descripción: nube de palabras a través de la cual se presentan los conceptos claves de los contenidos de la clase.

Actividades

Elaborar un mapa mental utilizando la herramienta web 2.0 Mindomo sobre los tipos de foros que se pueden utilizar en las plataformas educativas.

- **Objetivo de la actividad**

Construir un mapa mental donde se refleje los diferentes enfoques que el docente puede darles a los foros en una plataforma virtual, para desarrollar aprendizajes significativos.

Evaluación

- Concreción de ideas.

- Vinculación con el rol de los docentes.
- Claridad en la redacción.
- Ortografía.

Plazo: Una semana.

Posteo en Padlet: Lluvia de ideas sobre uso y aplicación de los foros dentro de las plataformas virtuales para mediar el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando Padlet https://padlet.com/guzman_herberth/4p2sldvqm781sbov

Objetivo del posteo

Construir de forma colaborativa con ideas concretas y puntuales el uso pedagógico que los foros tienen en los entornos virtuales de aprendizaje.

Plazo del posteo: Una semana.

Clase 5: Videoconferencias, continuamos en contacto en la distancia

- **Objetivo de la clase:**

Presentar como las videoconferencias a través de Microsoft Teams proveen al docente múltiples posibilidades para desarrollar trabajo colaborativo y aprendizajes significativos.

Contenidos:

- Los pro y contras de las videoconferencias.
- Unas cuantas sugerencias al momento de usar las video conferencias.
- Salas de grupos pequeños mediadas por Microsoft Teams su valor en comunicación sincrónica.
- **Bibliografía**
 - Caballero, et. al (2019) la Gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. [URLhttps://www.researchgate.net/publication/333093073 LA GAMIFICACION EN LA EDUCACION SUPERIOR ASPECTOS A CONSIDERAR PARA UNA BUENA APLICACION](https://www.researchgate.net/publication/333093073_LA_GAMIFICACION_EN_LA_EDUCACION_SUPERIOR_ASPECTOS_A_CONSIDERAR_PARA_UNA_BUENA_APLICACION)
 - Solano, Isabel (2005) La videoconferencia en la enseñanza superior: Situación simulada o similitud con la situación BIBLID Formato Digital https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/5779/1/0235347_00014_0018.pdf
 - Santos, Herberth (2021) La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona, versión 1.0 Formato Digital.

- **Recursos multimedia:**
- **Imagen:** que ilustra sala de grupos Microsoft Teams
- **Video: Tutorial de Kahoot** Video publicado en YouTube, que muestra paso a paso la construcción de una actividad gamificada, para luego ser administrada mediante sesiones síncronas. URL: <https://youtu.be/59jBwKOQ-UM>
- **Infografía** mediante **Genialy** URL: <https://view.genial.ly/615f5add1b08570d4a3a5762/interactive-content-videoconferencias-exitosas> pasos para desarrollar exitosamente una videoconferencia.

Actividades:

Elaborar actividad gamificada mediante la herramienta web 2.0 Kahoot! para ser aplicada mediante los Breackout rooms en Microsoft Teams.

- **Objetivo de la actividad**

Vincular la actividad gamificada para ser socializada mediante los Breackout Rooms de Microsoft Teams.

Evaluación

- Diseño y estructura de la actividad.
- Coherencia y organización del contenido. Redacción y ortografía.
- Manejo de la herramienta WEB.

Plazo de entrega: Una semana.

Foro Videoconferencias, más allá de una exposición magistral.

Bajo la lectura y reflexión de los contenidos: ¿Qué uso le brindas o brindarías a las videoconferencias para dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje con tus estudiantes?

¿Qué limitante identificas en el uso de las video conferencias y como podrías superarlas?

Objetivo del foro

Reflexionar sobre las posibilidades que ofrecen las videoconferencias como medio de comunicación sincrónica para fortalecer el proceso de enseñanza y de aprendizaje en un entorno virtual de aprendizaje.

Plazo de foro: Una semana.

4. Redacción de las Clases



Herberth Guzmán

Bienvenidas y bienvenidos a nuestra primera clase virtual

Saludos cordiales estimados profesionales es un gusto poder dirigirme a cada uno de ustedes, les doy la más cordial bienvenida a este “Curso de inducción en la plataforma Sakai”.

Consideraciones generales para tomar en cuenta:

- Dentro del aula virtual encontrarán lecturas complementarias y obligatorias para ser consultadas.
- En el apartado de archivos disponen del módulo del curso titulado “La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona”, el cual es la bibliografía base para cada una de las clases virtuales.
- Se comparten enlaces a los diferentes recursos bibliográficos dentro de las clases virtuales.
- Los contenidos se habilitarán los miércoles, esto con la finalidad que puedan consultar con suficiente tiempo y desarrollar las actividades programas.
- Las actividades tendrán plazos para ser entregadas, participar en los foros o espacios destinados.
- Se publicará por medio el espacio de anuncios los comunicados e información pertinente para el desarrollo del curso.
- Al inicio de un nuevo contenido se sostendrán una sesión síncrona mediante Microsoft Teams, con la finalidad de brindar orientaciones puntuales y socializar entre los participantes y tutor.
- Si desean comunicarse de forma particular pueden realizarlo mediante la mensajería interna de la plataforma.

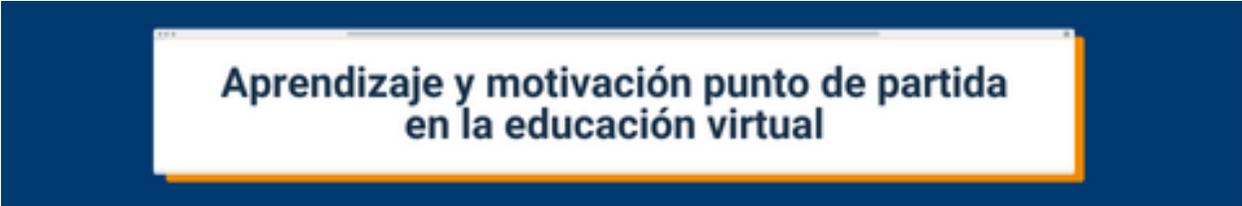
Acerca del Curso

Durante estos 2 meses del curso estaremos desarrollando diferentes contenidos y experiencias de aprendizaje que van orientados hacia a comprender el papel que juega la motivación en el aprendizaje en la educación virtual, con la finalidad de resumir de una forma concreta los ritmos y estilos de aprendizaje en los estudiantes.

Del mismo modo, detallar los recursos y herramientas que contiene la plataforma educativa Sakai, para mediar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales. En sintonía con este punto se abordará como la comunicación asincrónica y sincrónica juegan un papel determinante en los procesos de formación mediados por los entornos virtuales. Todo esto se encuentra pormenorizado en la guía didáctica que encontrarán en el aula virtual, donde además de encontrar el detalle del curso, podrán leer la presentación su tutor.

Por otro lado, es importante destacar que cada participante ingrese a la plataforma de forma periódica; para dar lectura y desarrollar las diferentes actividades del curso y a la vez interactuar con sus compañeros y compañeras.

Finalmente, durante estas 2 primeras semanas del curso, estaremos reflexionando acerca del aprendizaje y motivación como punto de partida en la educación. Así que, pónganse cómodos que iniciamos este interesante tema.



Aprendizaje y motivación punto de partida en la educación virtual

Aprendiendo fuera del salón de clases y aprendiendo en línea

No cabe duda de que el aprendizaje y la motivación en todo proceso de formación van de la mano, dado que es necesario que tanto el estudiante como el docente como actores principales de dicho proceso, mantengan presente estos dos elementos mencionados.

A lo largo de la historia es evidente que el ser humano ha mantenido y mantiene un fuerte deseo por superarse, a este fuerte deseo le llamamos: Motivación, y es que por increíble que parezca, todos sin excepción alguna poseen motivaciones que en ocasiones pueden venir por un estímulo o elemento externo, o bien de una forma muy arraigada del individuo.

En tal sentido de todos es conocido que dentro de un salón de clases el docente tradicional y en modalidad presencial es el centro o fuente de enseñanza. Esta concepción es mantenida y arraiga al menos en nuestro contexto a todo nivel de enseñanza.

Pero: ¿Cuál es la realidad con la que nos encontramos? Nos topamos con estudiantes que no solo aprenden dentro de las aulas de clases, sino que, de todo medio o fuente de información a la cual ellos disponen acceso.

Hoy en pleno siglo XXI con un alto acceso a internet, esto es aún más evidente, solo en El Salvador en el año 2020, las cifras rondaban 3.8 millones de usuarios, lo cual representa el 57% de la población, y otro dato revelador es que de esas conexiones la mayoría es por medio de las redes móviles.⁶

Lo cierto es que nos encontramos ante una nueva realidad, y como lo expresa Santos (2021) “El problema radica, que nos encontramos en la sociedad del conocimiento y una saturación de información que en muchos casos intoxica y desinforma al individuo; y, es en ese punto donde es menester del docente, aquella figura que puede guiar a sus estudiantes en ese océano de información a un puerto seguro y confiable”.

Es decir, la figura del docente o la docente cobra una perspectiva totalmente diferente en este tiempo y es responsabilidad de todos en comprender ese punto de partida.

Por tal razón, deseo compartir con ustedes para que puedan ver con atención el siguiente video del Dr. Julio Cabero titulado ¿Cuál es el rol del docente actual? Responde Julio Cabero Edutec 2019.



⁶ Nota periodística de Diario el mundo <https://diario.elmundo.sv/el-salvador-alcanzo-los-3-8-millones-de-usuarios-de-internet-en-2020/>

Como pudimos escuchar en labios del Dr. Cabero, él destaca que el docente deber ser: “Creador de escenarios de aprendizaje que posibiliten la adquisición de competencias en los estudiantes”.

Esto nos permite dar paso a como los actores principales del proceso enseñanza y aprendizaje pueden valerse de las tecnologías de la Información y la comunicación para en verdad crear y adquirir nuevos aprendizajes verdaderamente significativos.

El docente y el estudiante utilizando las TIC para el aprendizaje

Debido a que nos encontramos en pleno apogeo digital, nos topamos con la realidad que nuestros estudiantes por ser nativos digitales su curva de aprendizaje es corta y rápida y logran adaptarse con mucha facilidad, lo cual permite que ellos vean con naturalidad un cambio en algún tipo de situaciones concretas. Por el contrario, encontramos docentes que su curva de aprendizaje en el uso de las TIC es más lenta y requiere un mayor tiempo de adaptación.

Es en este punto donde la brecha generacional es evidente y suelen ocasionarse problemas de comunicación, adaptación a nuevos escenarios mediados por las TIC y puntualmente en el uso de las plataformas educativas que utilizan las instituciones.

Por tal razón, el docente debe ser alfabetizado en temas del uso de las TIC con un enfoque altamente pedagógico, donde no solamente busca crear “presentaciones bonitas”, sino más bien contenidos que promuevan la motivación en el estudiante, y esto se logra en la medida en que el docente utiliza una gama de herramientas y recursos, por ejemplo: imágenes, vídeos, audios, esquemas y diagramas que permitan la aprehensión verdadera de los conocimientos.

En cuanto a la interacción, el docente debe ser un promotor de esta no solamente entre él y el estudiante, sino también entre pares; lo cual representa todo un reto si pensamos por un momento que el estudiante en temas de aprendizaje muchas veces prefiere guardar silencio, y no verter sus comentarios y opiniones en los espacios de reflexión que el docente puede propiciar.

Por su parte, el estudiante pasa de tener una participación inactiva y pasiva, a convertirse en el centro y protagonista del proceso de formación al cual él se ha sometido. Por ello de este se requiere que haya autonomía y compromiso durante dicho proceso.

Por ello, Santos (2021), Detalla algunas características que son fundamentales en el estudiante dentro de un entorno virtual de aprendizaje:

- Debe poseer una actitud proactiva.
- Debe poseer un compromiso con su propio aprendizaje.

- Ser consciente de sus actitudes y destrezas.
- Tener la capacidad de trabajar colaborativamente.

En consonancia, el docente promueve el uso de las TIC en estos entornos virtuales de aprendizaje, diseñando diferentes actividades y experiencias fomentando de esta manera el aprendizaje cooperativo y significativo.

Motivados para aprender

Para que un proceso formativo a través de un entorno virtual pueda ser funcional y de éxito, requiere que el docente pueda promover constantemente a través de los diferentes espacios y recursos que una plataforma ofrece, una comunicación fluida y constante con los estudiantes, es decir, el estudiante debe ser motivado y la forma de lograrlo es una retroalimentación oportuna de parte del docente a las actividades y participaciones del estudiante.

Tal como lo expresa Méndez (2013): “El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación demandan estar en una constante retroalimentación virtual que genera el desarrollo, crecimiento y actualización que se ve manifestada en la calidad del ejercicio docente”.

Está demás mencionar los resultados que se pueden obtener con estudiantes altamente motivados:

- Se podrá observar un alto grado de participación y compromiso en el desarrollo de las actividades que se le encomienden.
- Autónomos y autodidactas en sus procesos de formación donde los estudiantes aprenden por su propia cuenta.
- Tendrán una mejor comprensión lectora de los contenidos y el desarrollo de las actividades.
- Mostrarán una iniciativa creciente acompañada de una actitud de liderazgo.
- Mantendrán latente la visión de trabajar en equipo y colaborativamente.

Cómo habremos notado, el docente que hace uso de los entornos virtuales de aprendizaje, requiere que haga cambios sustanciales en su metodología y estrategias de enseñanza valiéndose de forma estratégica de las tecnologías de la información y la comunicación. Pero no perdiendo de vista el sentido pedagógico que le debe dar a cada uno de los recursos y herramientas de los cuales echará mano, para generar una motivación extrínseca con resultados favorables en sus estudiantes.

Con la finalidad de ampliar lo expuesto en esta clase, deseo invitarlos a que puedan consultar el módulo del curso y leer los contenidos: aprendizaje y motivación en educación virtual y motivación intrínseca y extrínseca.

Además, para fortalecer lo antes expuesto, dejo con ustedes 2 lecturas complementarias para su análisis y reflexión. La primera, a cargo de María Menéndez titulado ¿Cómo motivar la educación en línea? <https://www.utel.edu.mx/blog> y otro artículo titulado la educación virtual como favorecedora del aprendizaje autónomo <https://doi.org/10.15765/pnrm.v5i9.37>.

Actividades

Recapitulando las actividades para estas semanas listo a continuación:

- Leer los 2 primeros contenidos del módulo del curso.
- Leer las 2 lecturas complementarias para reflexionar y ampliar lo expuesto a través de la clase.
- Participar en el foro docentes motivadores en la educación virtual.
- Realizar una infografía a través de la herramienta web 2.0 Canva donde se presente las características del docente y el estudiante tradicional en contraposición al docente y estudiante en la actualidad deberán descargar en PDF y alojar en el espacio entrega de tarea.

Tomen en cuenta que disponen de 2 semanas para lecturas asignadas y a su vez participar en el foro “Docentes motivadores en la educación virtual”. Por último y no menos importante elaborar la infografía solicitada y realizar su entrega en el espacio correspondiente.

Les informo también, que pueden realizar sus dudas y consultas, ya que he habilitado un foro específicamente con este propósito donde se podrán apoyar mutuamente y estaré brindando seguimiento y respuesta a sus interrogantes.

Así que sin más dilaciones manos a la obra y les deseo el mejor de los éxitos en todo.

Saludos



Entrega de infografía en Canva

Saludos cordiales estimados luego de haber leído y reflexionado sobre los contenidos, realizando la entrega de su infografía y dónde estarán diferenciando el rol del docente y el estudiante en la educación virtual comparado con la educación tradicional.

Dentro de los elementos que se estarán evaluando en el desarrollo de la infografía deberán tomar en cuenta:

- La organización de cada uno de esos elementos que componen la infografía.
- La presentación visual debe ser acorde a las ideas centrales que ha plasmado.
- La exposición de las ideas debe ser concreta.
- Se debe evidenciar un uso efectivo de la herramienta web.

Para realizar la entrega de la actividad ustedes disponen de 2 semanas, le sugiero organicen su tiempo de tal manera que puedan dar cumplimiento de forma efectiva y oportuna.

Aprovecho el espacio para hacer de su conocimiento que se encuentra habilitado un foro de dudas y consultas, con la finalidad de brindarles apoyo oportuno ante cualquier duda o interrogante, por lo que invité a todos aquellos que tienen alguna duda pueden hacer sus preguntas sin ningún inconveniente.

Saludos, Herberth

Foro de dudas y consultas del curso

Saludos cordiales estimados profesionales es un gusto estar con ustedes, quiero informarles que he habilitado este espacio con la finalidad de brindar apoyo oportuno mediante las respuestas a las interrogantes que ustedes puedan tener que bien pueden ser del contenido o las actividades que estaremos desarrollando durante todo el curso.

Por lo que los invito a ingresar aquí ante cualquier duda dejen sus preguntas y con el mayor de los gustos estaré brindando respuesta a la brevedad posible, también tomen en cuenta que podemos apoyarnos de forma colaborativa así que si alguno de ustedes o sus compañeros pueden orientar háganlo que esto es parte del proceso de formación y aprender a trabajar colaborativamente.

Herberth Guzmán

Foro: Docentes motivadores en la educación virtual

Estimados profesionales este foro tiene como premisa reflexionar sobre el que hacer docente en la educación virtual y tal como dice Núñez. et. al (2010) *“No es suficiente que el docente tenga el saber disciplinar, sino también el saber pedagógico, y este último se logra bajo un factor determinante para cualquier área del conocimiento: la motivación; elemento que muestra el interés de un tema, desplegando su importancia y facilidad de entendimiento”*

En tal sentido quiero realizarles algunas interrogantes para conocer sus puntos de vista.

- ¿Qué diferencias significativas encuentra en los roles de estudiantes y docentes bajo el enfoque tradicional y el actual?
- ¿Qué otras características podrían aportar con el rol de docente actual?
- ¿Cómo fomenta o fomentaría la motivación en los estudiantes a través de las TIC?

Es importante destacar que sus participaciones deben estar sustentadas bajo las lecturas previas del contenido, y a su vez brindar comentarios a las aportaciones de sus compañeros o compañeras, con el propósito de enriquecer este espacio de reflexión.

Cuentan con 2 semanas para realizar sus participaciones y retroalimentación a compañeros.

Les deseo el mejor de los éxitos y quedó a la espera de sus intervenciones.



Herberth Guzmán

Cada uno con sus estilos y ritmos de aprendizaje

Un cordial saludos estimados,

Luego de haber estado reflexionando sobre el rol del docente y estudiante en la educación virtual y las implicaciones que conlleva mantener la motivación en los estudiantes mediante el uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación a efecto de desarrollar en ellos aprendizajes significativos. Ahora corresponde hablar de los estilos y ritmos de aprendizaje.

Pues bien, en esta ocasión damos inicio con unas preguntas: ¿Qué estilo de aprendizaje identificaron nuestros maestros en nuestros procesos de formación? ¿Nos indicaron que podíamos hacer para mejorar en nuestra forma de estudiar y aprender?

Es muy probable que muy pocos docentes se tomaron el tiempo para detenerse a observar dicho punto y guiarnos a mejorar en nuestro proceso de aprendizaje. En tal sentido aprovecho este espacio para hablar de sobre este punto.

→ **Aprendiendo de los diferentes Estilos**

Desde el momento que decimos diferentes estilos de aprendizaje, nos enfrentamos a un reto de grandes proporciones. Dado que, la definición de aprendizaje posee distintas acepciones dependiendo de la teoría desde la que pretenda comprender. Al referirnos a esto último podemos mencionar teorías tales como:

- Conductista, cuyo énfasis se encuentra en las respuestas por los estímulos.
- Cognitivista, su interés se centra en el desarrollo cognitivo y la adquisición de conocimientos.

- Constructivistas, donde el estudiante va construyendo sus aprendizajes de diferentes fuentes.
- Teoría de las inteligencias múltiples, esta busca presentar que no hay una sola forma de aprender, por tal razón su atención se centra en el cómo aprender mejor y no en el qué.

Tal como señala Sánchez, Andrade (2014) los estilos de aprendizaje son llamados de distintas formas dependiendo del perfil teórico o de la disciplina que se estudia. [Te quedó muy linda la nube](#)



Como se ha señalado, los estilos de aprendizaje parten de que cada individuo utiliza una forma en particular o una manera en concreto a la hora de aprender que lo hace único con relación a los demás.

Bajo esta óptica del docente, debe o debería mantener presente este elemento para identificar los estilos de aprendizaje de sus estudiantes, ¿con qué propósito? Con el propósito de diseñar estrategias de enseñanza que se adecuen a dichos estilos, lo cual le permitiría diseñar escenarios de aprendizaje utilizando recursos didácticos idóneos.

¿Qué resultados se obtendrán al implementar recursos y estrategias adecuadas a los estilos de nuestros estudiantes? Definitivamente estudiantes altamente motivados y abiertos no solo en adquirir nuevos conocimientos, sino también a tener una participación de forma activa y permanente dentro de los escenarios y ambientes que los docentes construyan.



Todos tenemos un ritmo de aprendizaje

Pero, otro punto en cuestión que es importante destacar, es que como docentes debemos mantener presente como reza un conocido refrán “Cada cabeza es un mundo”, y esta cobra más sentido al pensar en que cada individuo aparte de tener su estilo de aprendizaje tiene un ritmo o un tiempo que se toma para asimilar y procesar la información. Lo cual Santos (2021), lo clasifica en:

- Aprendizaje rápido, caracterizado por asimilar la información y realizar las actividades con presteza y eficiencia.
- Aprendizaje moderado: para este ritmo los estudiantes realizan las actividades en el tiempo establecido y retienen grandes cantidades de información que les permiten realizar procesos después de analizar.
- Aprendizaje lento: se caracteriza porque deben realizar varias veces la misma acción, de preferencia buscan lo práctico y concreto. Tienden a sentirse cómodos con tareas cortas.

Pero, el problema radica cuando estos elementos pasan inadvertidos y se cree que todos los estudiantes dentro de un entorno específico comprendieron la clase, indicaciones u orientaciones sobre determinada actividad y a la hora de preguntar o presentar las evidencias de aprendizaje es evidente la falta de comprensión por parte de los estudiantes.

Por otro lado, cuando se toma en cuenta que hay estudiantes que aprenden mejor mediante elementos visuales que por medio de conceptos abstractos; o bien, son estudiantes que aprenden mejor mediante la audición. Podremos en verdad diseñar una estrategia concreta para guiar a los estudiantes en su proceso de formación.

En conclusión, tenemos ante nosotros múltiples posibilidades, y para ello es necesario tener diversas estrategias en mente, por tal razón, les invito a visualizar el siguiente video a cargo del Dr. Hernán Aldana sobre la presencia en el aula virtual, donde expone claves para motivar y enseñar a nuestros estudiantes en la educación virtual.



Presencia en el aula virtual | Hernán Aldana | TEDxPuraVidaSalon

→ La curva de aprendizaje en los entornos virtuales

El concepto de curva de aprendizaje tiene su origen en el ámbito empresarial y se ha diversificado en la economía, gestión empresarial y los recursos humanos. Me parece oportuno retomar este concepto, para adaptar al campo de la educación.

Ya que, al detener nuestra mirada como esta era digital ha permitido y posibilitado adquirir nuevos conocimientos y competencias nos debe hacernos la siguiente pregunta: ¿Cuánto tiempo les tomará a nuestros estudiantes aprender un determinado contenido partiendo de sus ritmos de aprendizaje?

En tal sentido, las analíticas de aprendizaje vienen a proveer una perspectiva concreta sobre este elemento, pero ¿Qué son las analíticas de aprendizaje? En palabras de Pérez (sf): “Es la medición, recopilación, análisis e informe de datos sobre los alumnos y sus contextos, con el fin de comprender, optimizar el aprendizaje y los entornos en los que se produce”.

Es de hacer notar que, dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, las analíticas aportan información valiosa de las interacciones con los contenidos y actividades que son mediadas a través o por medio de una plataforma educativa. Donde el docente y las instituciones educativas puede realizar ajustes o mejoras en los procesos formativos con la finalidad que el estudiante pueda alcanzar los objetivos o metas

trazadas y de esa forma hacer que su curva de aprendizaje vaya al mismo ritmo que los otros compañeros/as.

En síntesis, las analíticas de aprendizaje permiten a los docentes diagnosticar, dar seguimiento oportuno y evaluar de forma adecuada a los estudiantes. Pero es importante mantener presente que los datos por si solos, no influyen en la experiencia del aprendizaje de los estudiantes de forma concreta, sino se le brinda la debida interpretación y atención debida.

Actividades

Estimados para las presentes dos semanas tienen como actividades:

- Volver a leer la clase.
- Leer el módulo del curso específicamente los contenidos relacionados a los Estilos y Ritmos de aprendizaje.
- Conformar equipos de trabajo de 5 integrantes en el siguiente enlace <https://bit.ly/2X4UAeE> y posteriormente se habilitará el foro **Coordinación por grupo**.
- Participar del foro **Estilos y ritmos de aprendizaje** partiendo de las lecturas y reflexiones de las mismas.
- Elaborar una presentación web en Microsoft Sway de forma colaborativa con los equipos conformados desarrollando una estrategia de enseñanza que se adecue a un estilo de aprendizaje.

Les recuerdo que tiene 2 semanas para participar y realizar las actividades descritas y a la vez continúa habilitado el foro de dudas y consultas, para brindarles apoyo a cada uno y solventar sus interrogantes.

Me despido deseando lo mejor para todos.

Consignas

Foro: Coordinación por grupo

Estimados se ha habilitado este espacio donde estarán coordinándose y discutiendo los contenidos de la presentación colaborativa. Durante las 2 semanas de construcción de presentación, utilizarán este espacio para coordinar y discutir contenido y estructura de la investigación. Sirviendo, además, como bitácora de trabajo del grupo.

Los leo y sigo de cerca el proceso de su trabajo en equipo.

¡Éxitos!

Herberth,

Presentación colaborativa en Microsoft Sway.

Saludos estimados, es un gusto dirigirme a cada uno por este medio.

Luego de haber conformado los equipos de trabajo en el foro respectivo, les explico lo que estarán desarrollando, en esta oportunidad, una presentación mediante la herramienta Web 2.0 Microsoft Sway.

La actividad estará enfocada al desarrollo de una estrategia de enseñanza que favorezca uno de los estilos de aprendizaje que Howard Gardner propone, Para ello deben consultar el [manual de estilos de aprendizaje](#), **capítulo II Estrategias de Enseñanza**. Para luego desarrollarla explicando la estrategia en su rol como docentes.

La presentación deberá contener:

- Portada.
- Definición de estrategia de enseñanza que ha escogido.
- Ventajas y desventajas de la estrategia de enseñanza.
- Aplicación de la estrategia de enseñanza.
- Forma de evaluar la estrategia.
- Aplicación en la educación superior.
- Bibliografía.

Como parte final de esta actividad entregarán su URL con su captura de pantalla evidenciando la realización de la actividad en el foro donde conformaron el equipo.

Recuerden que ante cualquier duda cuentan con el foro de dudas y consultas para apoyarse con los demás compañeros del curso y mi persona.

Disponen de 2 semanas para realizar la entrega de la actividad en el espacio antes indicado.

Sigo de cerca su proceso y mis mejores deseos de éxitos para cada uno.

Saludos, Herberth

Foro: Estilos y ritmos de aprendizaje

Saludos cordiales estimados participantes,

En esta oportunidad estarán reflexionando en los estilos de aprendizaje, para ello tienen que haber consultado y leído el módulo del curso sobre " Estilos y ritmos de aprendizaje".

El ser humano posee muchas características y rasgos que le hacen distintos a los demás. En el proceso de enseñanza y aprendizaje es algo que todo docente debe presente en todo momento.

- Bajo la lectura y análisis realizado: ¿Cuál es la importancia de los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
- ¿Cómo podemos identificar los estilos de aprendizaje entre nuestros estudiantes a través de los entornos virtuales?

Por favor tomen en cuenta que disponen de 2 semanas para participar en este espacio habilitado para el análisis y reflexión.

Éxitos en todo.

Herberth



Herberth Guzmán

Sakai una plataforma educativa para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje

Estimados colegas es un gusto poder encontrarnos en esta nueva clase virtual, donde tenemos la oportunidad de realizar una mirada general sobre las plataformas educativas y su uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Hasta el momento hemos estado reflexionando y aprendiendo sobre los roles del docente y estudiante en educación virtual, también abordamos los estilos y ritmos de aprendizaje y sus implicaciones como tal.

Pues bien, permítanme en lugar de escribirles contarles de una forma breve y general un poco sobre las plataformas educativas o LMS.

➔ **Reseña de las plataformas educativas**

Herberth Guzmán

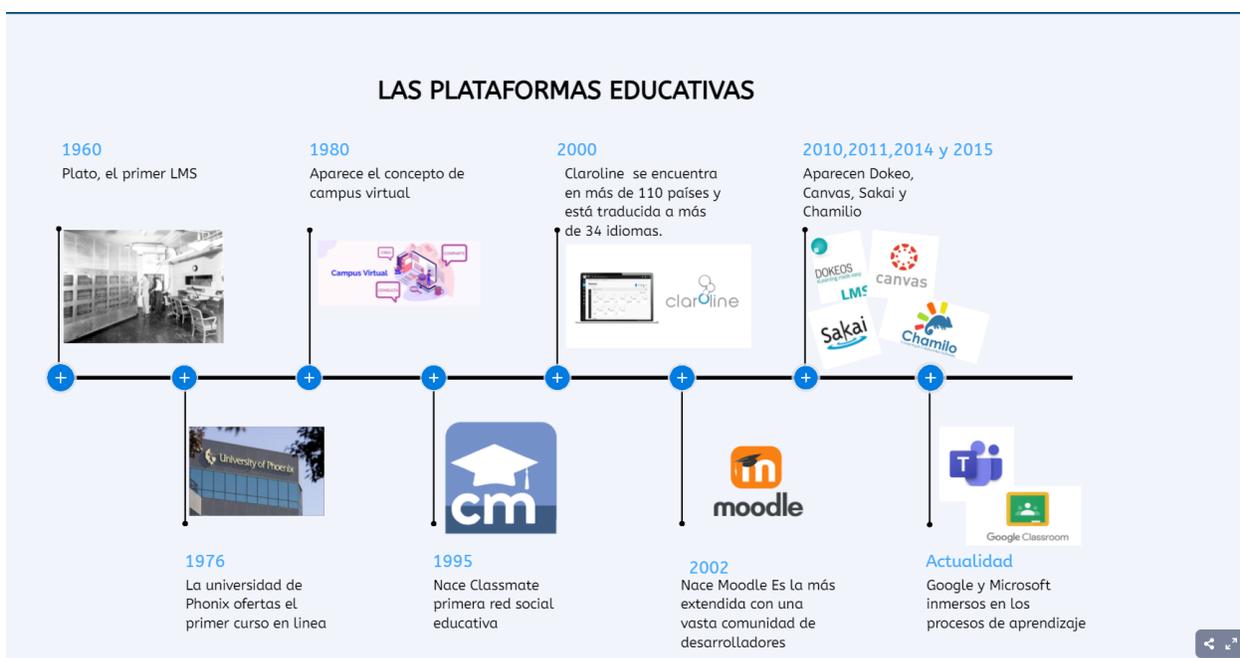
Las plataformas educativas

hace 4 días

Narración




Abonado a lo anterior, les comparto una línea tiempo para que puedan hacerse de una idea más clara del proceso y evolución de las plataformas educativas.



Quisiera en estos momentos que dirigiéramos la atención sobre algunas características que deben o deberían estar presente en las plataformas virtuales:

- ✓ Flexibilidad, que permita tanto al docente como al estudiante adaptarse fácilmente al entorno.
- ✓ Interactividad, que brinde posibilidad al estudiante de ser el protagonista principal de su proceso de formación mediante elementos y contenido que permitan relacionarse con el contenido y recursos.
- ✓ Estandarización, es decir, que permita realizar adecuaciones para que los cursos se vean homogéneos.

- ✓ Integración, que permita la incorporación de elementos externos que posibiliten adaptarse con facilidad.
- ✓ Ubicuidad, entendiendo que la plataforma brinda a los usuarios todo lo necesario dentro de ella para llevar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje idóneo.

Por otro lado, podemos destacar que los beneficios que más sobresalen en el uso de las LMS o plataformas virtuales son:

- Posibilitan estudiar en cualquier lugar y hora.
- Permiten tener un mayor alcance de capacitar y enseñanza.
- Basta con conocimiento básicos de ofimática e internet para adaptarse a su uso.
- Brindan la oportunidad de un aprendizaje constante y actualizado a través de la interacción entre docentes y estudiantes.

Habiendo esbozado estos elementos generales podemos hablar particularmente de la plataforma SAKAI.

La cual la describe Quijada Monroy, V. D. C. (2014).

“Sakai es un LMS desarrollado por un consorcio internacional de universidades, es de código abierto, tiene la finalidad de proporcionar un ambiente de aprendizaje propicio para la colaboración y ofrece dos funciones generales: una es la correspondiente a la docencia, donde mantiene disponibles módulos básicos para propósitos de aprendizaje concretos; la otra función se orienta hacia la investigación, de forma que los investigadores puedan compartir sus trabajos y resultados.”

➔ Herramientas de comunicación de Sakai

Dentro la educación virtual la comunicación juega un papel fundamental, y las plataformas educativas cuentan con dichos recursos los cuales podemos mencionar a continuación:

- **Los foros**, estos permiten generar debates, reflexiones, análisis sobre temas o contenidos. Todo esto guiado por el docente y su retroalimentación constante.
- **Las salas de chat**, que pueden ser utilizadas desde interacción

de entre compañeros y no necesariamente debe estar presente docente para que se desarrolle, salvo que sea una sala de chat mediada por el docente para desarrollar discusiones.

- **Mensajería interna**, donde puede tanto el docente como el estudiante comunicarse.



Herramientas de edición de clases

Otro aspecto importa a tomar en cuenta y que tiene un gran valor es el proceso de preparación o diseño de los contenidos, es que, al utilizar las plataformas educativas podemos optar por utilizar elementos bien definidos.

Tal es el caso, de la herramienta de edición o lecciones que posee Sakai, donde podemos crear una estructura macro mediante módulos, unidades de aprendizaje, contenidos y páginas. Mediante dicha herramienta podemos realizar e incorporar:

- Textos.
- Imágenes.
- Enlaces.
- Incrustar elementos multimedia.
- Añadir subpáginas.
- Vincular foros y tareas con el contenido.
- Configurar la automatización de activar y cerrar un contenido específico.
- Incrustar anuncios.
- Incrustar conversaciones de foro.

Tal como pueden notar, este apartado juega un papel medular en el proceso de formación mediante esta plataforma, ya que a través de este recurso es donde el docente procura orientar y explicar los contenidos de su programa de asignatura o curso.



Herramientas de evaluación

Si el desarrollo de contenidos representa un aspecto importante, las herramientas de evaluación no se pueden quedar atrás, ya que, en los entornos virtuales, el docente no solo puede evaluar mediante una prueba de conocimientos, o parciales como también se conocen. Sino que la plataforma dispone de herramientas como:

- El uso de Wikis colaborativas para la construcción de conocimiento.
- Dispone del recurso Tarea, donde puede solicitar la entre de diferencias de aprendizajes dentro de las cuales pueden encontrarse: Mapas mentales,

infografías, resúmenes, ensayos, mapas conceptuales, informes de investigación. etc.

- Los foros pueden presentar una posibilidad también para realizar evaluaciones sobre controles de lectura evaluados.

En el apartado de evaluación mediante las plataformas educativas, los docentes deben planificar y crear sus actividades con antelación y validar si estas responden a los objetivos planteados y si es necesario realizar adecuaciones o modificaciones puntual, con el fin de garantizar su aplicación a los estudiantes.

Bien estimados, para ampliar lo expuesto en la clase les invito a leer el módulo del curso, específicamente el contenido “Herramientas y recursos de la plataforma Sakai”.

Del mismo modo, he alojado un documento sobre manual Sakai en español, para su consulta de forma opcional. Por otro lado, también un caso de éxito sobre las potencialidades de la herramienta Sakai, en la enseñanza universitaria. Este también es de lectura opcional, pero estoy seguro de que les será de mucho beneficio su lectura.

https://www.researchgate.net/publication/310828077_potencialidades_de_la_herramienta_sakai_en_la_ensenanza_universitaria_caso_de_exito_ceipa_business_school

Actividades

Para las presentes semanas tenemos como actividades a desarrollar:

- Leer el módulo del curso “Herramientas y recursos de la plataforma Sakai”.
- Participar en el foro de coordinación por grupo, donde estarán apoyándose y discutiendo sobre la consigna.
- Construir colaborativamente una Wiki sobre las diferentes plataformas educativas para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de los entornos virtuales.

Para el cumplimiento de cada una de estas actividades disponen de 2 semanas como plazo, deben organizar su agenda de tal forma que se evidencia realmente un trabajo colaborativo.

Les recuerdo a parte del foro grupo, disponen del foro de dudas y consultas donde pueden externar sus y con gusto daré respuesta.

¡Éxitos en todo!

Consignas

Foro: Coordinación por grupo wiki colaborativa plataformas educativas

Estimados se ha habilitado este espacio donde estarán coordinándose y discutiendo los contenidos de la Wiki colaborativa.

Durante las 2 semanas de construcción de la wiki colaborativa, utilizarán este espacio para coordinar y discutir contenido y estructura de la investigación. Sirviendo, además, como bitácora de trabajo del grupo.

Los leo y sigo de cerca el proceso de su trabajo en equipo.

¡Éxitos!

Wiki colaborativa plataformas educativas

Estimados, para la construcción de la wiki colaborativa que han de diseñar se ha asignado la investigación de una plataforma educativa identificando las ventajas y limitaciones que poseen, en concreto la distribución queda de la siguiente forma:

- Grupo 1: Moodle.
- Grupo 2: Google Classroom.
- Grupo 3: Chamilo.
- Grupo 4: Edmodo.
- Grupo 5: Canva CV.
- Grupo 6: Caucus.

Una vez que han identificado la plataforma que les corresponde investigar deberán tomar en cuenta lo siguiente elementos para la construcción de la Wiki:

- ✓ Se debe evidenciar un verdadero trabajo colaborativo entre cada uno de los integrantes.
- ✓ La investigación debe denotar coherencia y no simplemente datos aislados.
- ✓ Deben tener cuidado con elementos de gramática y ortografía.
- ✓ Deben hacer uso de citas y referencias bibliográficas en normas APA.
- ✓ La estructura para tomar en cuenta: Portada, introducción, objetivos, desarrollo, conclusiones.
- ✓ Consideren recursos multimediales para la elaboración y no simplemente texto plano.

Disponen de 2 de semanas para la construcción de la Wiki colaborativa, recuerden que ante cualquier duda o consulta continúa abierto el foro de dudas y consultas

donde puede apoyarse entre ustedes y podre darles seguimiento y retroalimentación a sus interrogantes.

Me despido y sigo de cerca su proceso éxitos.

Herberth,



Herberth Guzmán

**Los foros, comunicados siempre, pero en
distinto tiempo y lugar**

Saludos cordiales estimados, bienvenidos a una nueva clase virtual donde podremos hablar con mayor detenimiento sobre los foros como medios de comunicación asíncrona dentro de las plataformas educativas.

La comunicación siempre ha jugado un papel importante en cualquier ámbito, si por un momento nos ponemos a pensar: ¿Qué pasaría si el comunicado oficial emitido por la junta directiva de una empresa no llegará? O: ¿Qué sucedería si las indicaciones o coordenadas para un piloto de aviación no fueran dadas?

Las palabras comunes son: desastres, desorganización, accidentes, etc. Pues, aunque no lo parezca, lo mismo puede suceder cuando no se utilizan canales de comunicación adecuados. En la educación virtual como en la presencial es importante prestar atención a estos elementos.

Por tal razón, quiero estar hablando de los foros virtuales, pero antes, acompáñenme a ver los inicios de los foros.



Génesis de los foros y sus distintas definiciones

Según Wikipedia (Sf) “Son los descendientes modernos de los sistemas de noticias *BBS (Bulletin Board System)* y Usenet, muy populares en los años 1980 y 1990.”

Para hacernos una idea más concreta, en la década de los 90 cuando aún no se encontraban las redes sociales presentes, sino que los blogs como tal estaban siendo de mucha ayuda, como también los correos electrónicos sólo para dar un ejemplo un médico británico Kevin O'Donnell, habilitó un foro de manera que cada una de las personas que tenían una afección en particular aportarían sus comentarios en ese espacio con lo cual se brindó un apoyo significativo en temas de investigación. Pueden leer más a detalle en el siguiente enlace <https://shortest.link/1ka9>.

Por otro lado, tenemos el caso de la Universidad de Duke, donde estudiantes universitarios identificaron las limitantes de las listas de correo para generar un diálogo fluido de temas en particular.

Con esta breve reseña y elementos introductorios, quiero que podamos valorar ciertos aspectos al momento de referirnos a los foros, dado que la particularidad de ellos permite a sus usuarios poder discutir, compartir información sobre temas específicos o bien pueden ser discusiones de libre acceso y de una forma más casual permitiendo en todo caso a que se lleven a cabo la creación de comunidades virtuales.

Asimismo, es de hacer notar que estas discusiones o debates deben estar siendo moderadas por un coordinador. En el caso particular de los entornos virtuales de aprendizaje debe ser por el docente o tutor, quien a su vez tiene la responsabilidad de introducir en el tema, generar preguntas detonadoras que permitan accionar a los estudiantes a brindar sus aportes fundamentando, explicando sus puntos de vista y finalmente brindando retroalimentación oportuna sin que los temas se dilaten o pierdan su objetivo.



Docentes y estudiantes comunicados, aprendiendo mutuamente.

Tal como se mencionó hace un momento, al utilizar un foro dentro de una plataforma virtual, éste se convierte en un medio de comunicación de tipo asíncrono; donde el docente brinda un espacio en el cual puede generar múltiples oportunidades de aprendizaje, donde no solamente el estudiante aprender a comunicarse de forma escrita sino también a sintetizar y organizar sus ideas de forma precisa.

docente y éste a su vez generando mediante sus intervenciones ese efecto positivo en el estudiante.

- La moderación de los foros, el rol que un docente juega en este tipo de espacios de aprendizaje se encuentra encaminado a poder mediar y a la vez orientar a los estudiantes hacia un verdadero aprendizaje significativo. Por lo tanto, los comentarios o retroalimentación que el docente brinde no sólo pueden limitarse a frases tales como: “bien hecho te felicito”, “excelente trabajo”, o bien otro similar. Por el contrario, el docente debe tomar comentarios puntuales del estudiante y fortalecer y enriquecer con elementos adicionales.

En tal sentido, les invito a poder visualizar el siguiente video titulado “foros virtuales como estrategia de aprendizaje”.



Dándole sentido pedagógico a los foros

Por lo antes expuesto por el maestro Rodríguez, nos da la posibilidad de abordar que los foros no solamente deben ser vistos como una herramienta de comunicación como sino también un medio por el cual podemos construir verdadero conocimiento de forma colaborativa, donde el conocimiento del docente y el estudiante convergen de forma sinérgica posibilitando nuevos aprendizajes significativos.

Por esa razón, el docente no debe tomar con liviandad el uso de este recurso y abrir esos espacios sin brindar ningún tipo de indicación y tener propósito o claridad en el uso que se le ha de dar en un aula virtual. Los resultados de hacer eso es contraproducente ya que los estudiantes le restan importancia y lo que se logra hasta cierto punto es un rechazo al uso de este recurso tan valioso.

Es de recordar que la comunicación asíncrona, es la que más predomina dentro de los entornos virtuales de aprendizaje y por ello es necesario que no se pierda la coherencia al momento de redactar indicaciones, comentarios y retroalimentaciones, ya que, al no tomar en cuenta este elemento lo que acontecerá es problemas de comunicación entre estudiantes y docentes.

En tal sentido, les propongo dar lectura a un artículo de la revista Iberoamericana de educación, cuyo abordaje son los foros de discusión cerrados como herramientas tecnológicas, pedagógicas y colaborativa en la educación superior, estoy seguro de que será de mucho provecho y ampliará el panorama sobre este interesante tema <https://rieoei.org/historico/expe/1914Bombelli.pdf>.

Actividades

Bien estimados para la presente semana de trabajo tenemos las siguientes actividades a realizar:

- Leer del módulo del curso el contenido “los foros como medio de reflexión y comunicación asincrónica”.
- Elaborar un mapa mental utilizando la herramienta Mindomo donde estarán identificando los diferentes tipos de foros que pueden utilizarse dentro de una plataforma educativa y hacer su respectiva entrega en el espacio designado. [Creo que ya lo aclaré antes, pero en la publicación, colocas un enlace al sector](#)
- También se ha habilitado mediante la herramienta Padlet https://padlet.com/guzman_herberth/4p2sldvqm781sboy, para que pueda brindar a través de una lluvia de ideas sus comentarios y aportes sobre el uso y aplicación de los foros dentro de los entornos virtuales de aprendizaje y mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tienen una semana para realizar las actividades antes descritas, los invito a organizar su tiempo y recuerden pueden expresar sus dudas o consultas en el foro correspondiente.

Les deseo una semana llena de éxitos y aprendizajes.

Consignas

Mapa mental sobre los foros virtuales

Saludos cordiales estimados profesionales, en esta oportunidad estarán elaborando un mapa mental mediante la herramienta web 2.0 llamada Mindomo y en la cual estarán reflejando los diferentes enfoques sobre el uso pedagógico de los foros dentro de una plataforma virtual.

Los elementos que se estarán evaluando en el desarrollo de la consigna son: Que el mapa pueda tener ideas concretas y que vincule el rol del docente dentro de ellos. Tomen en cuenta la redacción, ortografía. Antes de publicar y compartir, verifiquen en este apartado.

La forma de entrega será mediante este espacio donde colocarán una captura de pantalla y el enlace para su respectiva verificación.

Disponen de una semana para el desarrollo de esta consigna por favor organizan su tiempo de tal manera que puedan dar cumplimiento en los plazos establecidos.

Éxitos para todos

Herberth,

Posteo en Padlet, Lluvia de ideas sobre el usos y aplicación de los foros en la plataforma.

Saludos estimados he habilitado este espacio colaborativo mediante Padlet, para que juntos podamos brindar aportes y comentarios sobre el uso de los foros dentro de las plataformas virtuales. https://padlet.com/guzman_herberth/4p2sldvqm781sbov

Por lo cual, los invito a que den clic sobre el signo + y poder incorporar sus comentarios, los cuales pueden ser: Mediante texto, audio y si se animan un breve video. Por mi parte ya incorporé una nota de audio donde brindó unos comentarios introductorios. Les pido también, que coloquen su nombre y apellido para identificar mejor el posteo de cada uno.

El plazo para la participación para esta actividad es de una semana, así que por favor siempre organicemos nuestra agenda de tal manera que podamos aprovechar estos espacios de interacción colectiva.

Me despido y quedo atento a las diferentes publicaciones que realizarán.

¡Éxitos en todo!

Herberth.



Herberth Guzmán

**Videoconferencias, continuamos en
contacto en la distancia**

Saludos cordiales estimados, bienvenidos a nuestra última clase virtual donde podremos abordar un tema que ha tomado relevancia en los últimos años; dado que las videoconferencias o videollamadas han ido tomando fuerza y siendo bien acogidas como un medio de comunicación síncrona posibilitando a las personas el mantener una comunicación directa y fluida.

Cualquiera pensaría que las videoconferencias tienen poco tiempo con nosotros, pero éstas se remontan por increíble que se parezca a los años de 1964, en una feria mundial de Queens, Nueva York.

Pero bien ahora vayamos un poco más allá y veamos aquellos aspectos positivos y negativos que podemos encontrar en el uso de las videoconferencias dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.



Los pro y contras de las videoconferencias

Lastimosamente no todo es perfecto al momento de utilizar una herramienta o recurso específico, tal es el caso de las videoconferencias que se ha popularizado grandemente en los últimos años y se ha utilizado con mayor relevancia, lo cual representa también que haya una comunicación directa e ininterrumpida entre las personas. En el ámbito de la educación virtual esto cobra más sentido cuando lo vemos entre la interacción que puede existir entre el docente y el estudiante.

Pero veamos algunas ventajas que podemos detallar sobre las videoconferencias:

- ✓ Hay un ahorro significativo tanto de tiempo como de costo, ya que tanto el estudiante como el docente no requieren movilizarse para el desarrollo de una clase.
- ✓ La videoconferencia se puede volver dinámica e interactiva ya que les permite a los estudiantes y docentes, poder interactuar aun con personas de otros hemisferios geográficos y especialistas en contenidos específicos.
- ✓ Posibilita también un aprendizaje un tanto más acelerado ya que el docente tiene la posibilidad de orientar y llegar al estudiante a sitios específicos donde pueden ampliar sus conocimientos.
- ✓ La posibilidad de revisar las grabaciones de las videoconferencias sirve al estudiante de refuerzo y consulta.

Pese a lo anterior es necesario también poner un punto de equilibrio y exponer algunos elementos que representan una desventaja al utilizar o querer hacer uso de las videoconferencias.

- ✓ El equipo informático es indispensable para llevar a cabo vídeo conferencias, el cual en muchas ocasiones no es el idóneo lo que imposibilita tanto al estudiante como el docente participar de forma adecuada en las videoconferencias.
- ✓ El estudiante y docente al no contar con el dominio y uso de la herramienta de comunicación pueden llegar a frustrarse y desmotivarse en el uso de videoconferencias.
- ✓ Se requiere de un ancho de banda considerable para llevar una videoconferencia sin ningún tipo de latencia y problema de audiovisual.



Unas cuantas sugerencias al momento de usar las video conferencias

En tal sentido les brindo algunas sugerencias que deben tomar en cuenta al momento de una videoconferencia la cual podrán visualizar a través de esta infografía que he compartido con ustedes:



➔ Salas de grupos pequeños mediadas por Microsoft Teams su valor en comunicación sincrónica

Hemos llegado ahora al apartado de cómo poder utilizar Microsoft Teams específicamente, para llevar a cabo trabajo colaborativo realizando grupos de forma sincrónica.

En la medida que la tecnología ha avanzado y con ello la videoconferencia esta ha ido incorporando elementos que abonan de forma positiva y directa a los procesos de formación.

Tal es el caso de los grupos pequeños que ofrece Microsoft Teams, que desde a finales del año 2020 incorporó este recurso, el cual ofrece múltiples oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dentro de lo que se puede destacar sobre los grupos pequeños, es que son ideales para el desarrollo de talleres, análisis de casos, resolución de problemas, debates grupales, etc. Es decir, que aquella parte que se extrañaba de lo presencial mediante las videoconferencias ahora es nuevamente posible mediante este pequeño recurso incorporado.

Pero: ¿Qué podemos hacer con la sala de grupos pequeños? Bueno podemos distribuir a los asistentes en diferentes salas donde ellos ya no se sentirán cohibidos por la presencia del docente, sino que podrán interactuar de forma abierta y confiada en el desarrollo de la actividad que se haya planteado.

Es de hacer notar también, que el docente no perderá en ningún momento el control, lo único es que él se vuelve en un moderador, y que a su vez podrá incorporarse a cada una de las salas y supervisar a los estudiantes en el desarrollo de las tareas o consignas establecidas.

Aspectos que deben tener en cuenta a la hora de crear las salas de grupo:

- ✓ Tomar en cuenta que únicamente el anfitrión u organizador puede crear salas de grupo.
- ✓ Las salas de grupos se pueden llevar a cabo y configurar únicamente a través de Microsoft Teams.
- ✓ Los participantes o invitados podrán ingresar desde cualquier dispositivo sea una computadora, tabletas o dispositivo móvil.

Finalmente, los invito a consultar el siguiente artículo sobre la videoconferencia en la enseñanza superior. Dejo el enlace con ustedes <https://n9.cl/fctr7> para ampliar un poco más este apartado.

Actividades

Bueno estimados colegas como cierre del curso tenemos las siguientes actividades para esta semana:

- Leer el módulo del curso específicamente “La comunicación sincrónica mediada por Microsoft Teams”.
- Leer el artículo la gamificación en la educación superior <https://shortest.link/1kiY>
- Visualizar el videotutorial compartido sobre Kahoot.
- Elaborar la actividad gamificada, para ser socializada con sus compañeros en los breackout Rooms.

Les recuerdo el plazo para realizar las actividades es de una semana, como siempre el foro de dudas está habilitado para brindarles apoyo oportunamente.

Éxitos en todo



Consignas

Foro Videoconferencias, más allá de una exposición magistral

Estimados profesionales como hemos abordado ya las videoconferencias son un recurso que bien utilizado puede generar aprendizajes significativos en nuestros estudiantes, sin embargo, en muchas ocasiones el uso brindado es únicamente trasladar la clase magistral de forma presencial a las videoconferencias.

Bajo la lectura y reflexión de los contenidos quiero que brinden respuestas a estas 2 interrogantes planteadas.

- ¿Qué uso le brindas o brindarías a las videoconferencias para dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje con tus estudiantes?
- ¿Qué limitante identificas en el uso de las video conferencias y como podrías superarlas?

Recuerden que sus intervenciones deben ser concretas y puntuales, que evidencian una lectura previa a los contenidos y no olviden interactuar y retroalimentar las intervenciones de sus compañeros.

El plazo para participar en este foro que es de una semana, por lo que invitó a todos siempre a organizar su tiempo de la mejor forma.

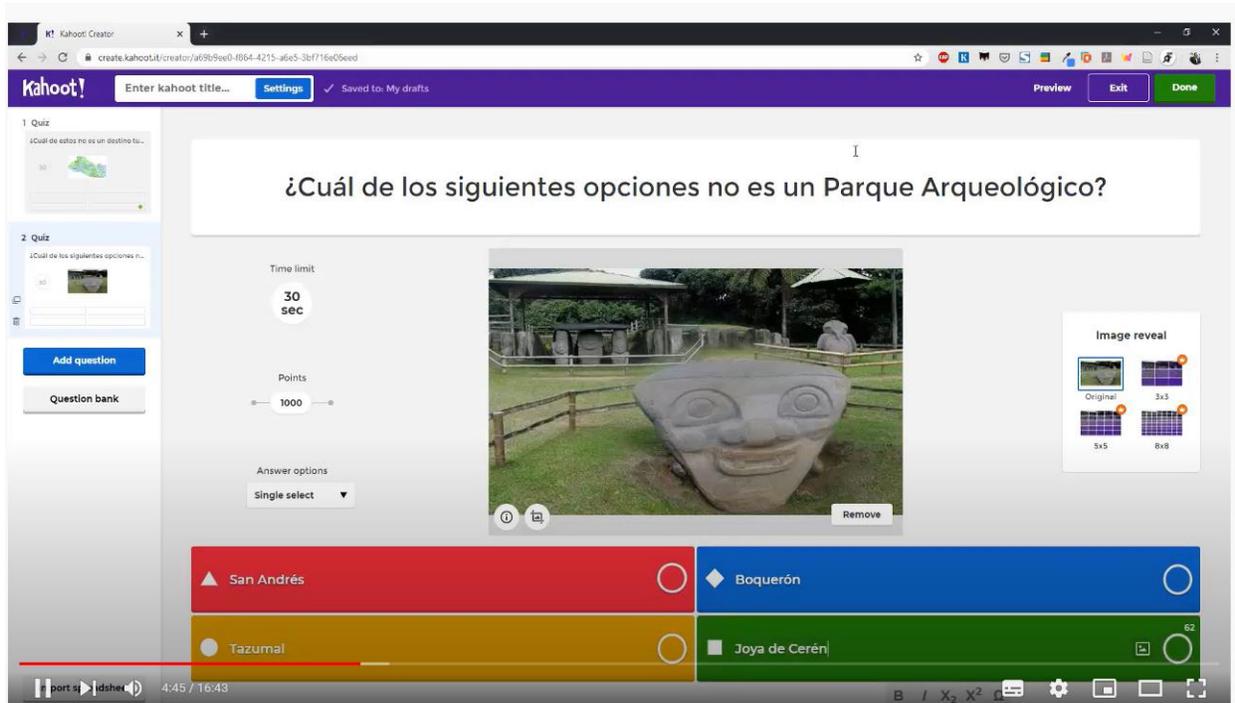
Sigo de cerca sus intervenciones y los leo a todos.

Herberth,

Actividad gamificada mediante Kahoot

Estimados profesionales, como última consigna deberán elaborar una actividad mediante la herramienta web 2.0 kahoot, las cual podrán realizar partiendo de cada una de sus especialidades académicas y ser socializada mediante una sesión síncrona a través De Microsoft Teams.

Para esto deben consultar el videotutorial que he creado con la finalidad de orientarles en el proceso de elaboración de su actividad gamificada.



Tutorial de Kahoot

No listado

325 vistas • 24 may. 2020

2 0 COMPARTIR GUARDAR ...

Disponen de una semana para llevar a cabo esta actividad, lo único que compartirán es una captura de pantalla dentro del foro: **Videoconferencias, más allá de una exposición magistral**. Una vez hayan completado las respuestas a las interrogantes hechas en dicho espacio.

Le deseo el mejor de los éxitos y nos vemos en la videoconferencia donde podrán socializar su actividad gamificada.

Un fuerte abrazo

Herberth,

5. Captura de pantalla de las clases

The screenshot shows the main interface of the SAKAI course. At the top left is the UFG logo. The user's name, Herberth Alberto Santos Guzmán, is displayed in the top right. The course title is 'Curso de Inducción en la plataforma educativa SAKAI'. A navigation menu on the right includes 'Área personal', 'Inicio del sitio', 'Páginas del sitio', 'Mis cursos', 'Administración', and 'Administración del curso'. The main content area features a large banner with the course title and a progress indicator for 'Progreso general 0%'. Below the banner are icons for 'Guía Didáctica', 'Bibliografía', and five 'Clase virtual' modules, each with a 'Progreso 0%' indicator.

The screenshot shows the detailed view of 'Clase virtual 1'. The breadcrumb trail is 'Área personal > Mis cursos > PROY-0221 > Clase virtual 1'. The page title is 'Clase virtual 1'. The left sidebar contains a list of items: 'Bienvenida y generalidades', 'Clase Virtual 1', 'Actividades', 'Docentes motivadores en la educación virtual', and 'Entrega de Infografía en Canvas'. The main content area shows a progress indicator for 'Su progreso 0%'. The right navigation menu is identical to the previous screenshot. The footer contains the website URL 'https://www.ufg.edu.ec' and the email 'soporte@ufg.edu.ec'.

Plataforma LMS

Área personal > Mis cursos > PRD1-0221 > Clase virtual 1 > Bienvenida y generalidades

Bienvenida y generalidades



Bienvenidas y bienvenidos

Saludos cordiales estimados profesionales es un gusto poder dirigirme a cada uno de ustedes, les doy la más cordial bienvenida a este "Curso de inducción en la plataforma Sakai".

Consideraciones generales para tomar en cuenta:

- Dentro del aula virtual encontrarán lecturas complementarias y obligatorias para ser consultadas.
- En el apartado de archivos disponen del módulo del curso titulado "La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona", el cual es la bibliografía base para cada una de las clases virtuales.
- Se comparten enlaces a los diferentes recursos bibliográficos dentro de las clases virtuales.
- Los contenidos se habilitarán los miércoles, esto con la finalidad que puedan consultar con suficiente tiempo y desarrollar las actividades programadas.
- Las actividades tendrán plazos para ser entregadas, participar en los foros o espacios destinados.
- Se publicará por medio el espacio de anuncios los comunicados e información pertinente para el desarrollo del curso.
- Al inicio de un nuevo contenido se sostendrán una sesión síncrona mediante Microsoft Teams, con la finalidad de brindar orientaciones puntuales y socializar entre los participantes y tutor.
- Si desean comunicarse de forma particular pueden realizarlo mediante la mensajería interna de la plataforma.

Acercas del Curso

Durante estos 2 meses del curso estaremos desarrollando diferentes contenidos y experiencias de aprendizaje que van orientados hacia comprender el papel que juega la motivación en el aprendizaje en la educación virtual, con la finalidad de reunir de una forma concreta los ritmos y estilos de aprendizaje en los estudiantes.

Del mismo modo, detallar los recursos y herramientas que contiene la plataforma educativa Sakai, para mediar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales. En síncrona con este punto se abordará como la comunicación asincrónica y síncrona juegan un papel determinante en los procesos de formación mediados por los entornos virtuales. Todo esto se encuentra pormenorizado en la guía didáctica que encontrarán en el aula virtual, donde además de encontrar el detalle del curso, podrán leer la presentación su tutor.

Por otro lado, es importante destacar que cada participante ingrese a la plataforma de forma periódica; para dar lectura y desarrollar las diferentes actividades del curso y a la vez interactuar con sus compañeros y compañeras.

Finalmente, durante estas 2 primeras semanas del curso, estaremos reflexionando acerca del aprendizaje y motivación como punto de partida en la educación. Así que, pónganse cómodos que iniciamos este interesante tema.

Última modificación: martes, 26 de octubre de 2021, 12:57

← Guía didáctica

Clase Virtual 1 →

Área personal > Mis cursos > PRD1-0221 > Clase virtual 1 > Clase virtual 1

Clase Virtual 1

Aprendizaje y motivación punto de partida en la educación virtual

➔ **Aprendiendo fuera del salón de clases y aprendiendo en línea**

No cabe duda de que el aprendizaje y la motivación en todo proceso de formación van de la mano, dado que es necesario que tanto el estudiante como el docente como actores principales de dicho proceso, mantengan presente estos dos elementos mencionados.

A lo largo de la historia es evidente que el ser humano ha mantenido y mantiene un fuerte deseo por superarse, a este fuerte deseo le llamamos: Motivación, y es que por increíble que parezca, todos sin excepción alguna poseen motivaciones que en ocasiones pueden venir por un estímulo o elemento externo, o bien de una forma muy arraigada del individuo.

En tal sentido de todos es conocido que dentro de un salón de clases el docente tradicional y en modalidad presencial es el centro o fuente de enseñanza. Esta concepción es mantenida y arraiga al menos en nuestro contexto a todo nivel de enseñanza.

Pero, ¿Cuál es la realidad con la que nos encontramos? Nos topamos con estudiantes que no solo aprenden dentro de las aulas de clases, sino que, de todo medio o fuente de información a la cual ellos disponen acceso.

Hoy en pleno siglo XXI con un alto acceso a internet, esto es aún más evidente, solo en El Salvador en el año 2020, las cifras rondaban 3.8 millones de usuarios, lo cual representa el 57% de la población, y otro dato revelador es de esas conexiones la mayoría es por medio de las redes móviles. [1]

Lo cierto es que nos encontramos ante una nueva realidad, y como lo expresa, Santos (2021) "El problema radica, que nos encontramos en la sociedad del conocimiento y una saturación de información que en muchos casos insoporta y desinforma al individuo, y es en ese punto donde es menester del docente, aquella figura que puede guiar a sus estudiantes en ese océano de información a un puerto seguro y confiable".

Es decir, la figura del docente la docente cobra una perspectiva totalmente diferente en este tiempo y es responsabilidad de todos en comprender ese punto de partida.

Por tal razón, deseo compartir con ustedes para que puedan ver con atención el siguiente video del Dr. Julio Cabero titulado ¿Cuál es el rol del docente actual? Responde Julio Cabero Educac 2019.



Mirar en YouTube

Como pudimos escuchar en labios del Dr. Cabero, él destaca que el docente deber ser:

"Creador de escenarios de aprendizaje que posibiliten la adquisición de competencias en los estudiantes".

Navegación

Área personal

- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos

Administración

- Administración del recurso página
- Administración del curso

El docente y el estudiante utilizando las TIC para el aprendizaje

Debido a que nos encontramos en pleno apogeo digital, nos topamos con la realidad que nuestros estudiantes por ser nativos digitales su curva de aprendizaje es corta y rápida y logran adaptarse con mucha facilidad, lo cual permite que ellos vean con naturalidad un cambio en algún tipo de situaciones concretas. Por el contrario, encontramos docentes que su curva de aprendizaje en el uso de las TIC es más lenta y requiere un mayor tiempo de adaptación.

Es en este punto donde la brecha generacional es evidente y suelen ocasionarse problemas de comunicación, adaptación a nuevos escenarios mediados por las TIC y puntualmente en el uso de las plataformas educativas que utilizan las instituciones.

Por tal razón, el docente debe ser *affiliated* en temas de uso de las TIC con un enfoque altamente pedagógico, donde no solamente busca crear "presentaciones bonitas", sino más bien contenidos que promuevan la motivación en el estudiante, y esto se logra en la medida en que el docente utiliza una gama de herramientas y recursos, por ejemplo imágenes, videos, audios, esquemas y diagramas que permitan la *aprendizaje verdadera* de los conocimientos.

En cuanto a la interacción, el docente debe ser un promotor de esta no solamente entre él y el estudiante, sino también entre pares, lo cual representa todo un reto si pensamos por un momento que el estudiante en temas de aprendizaje muchas veces prefiere guardar silencio, y no verter sus comentarios y opiniones en los espacios de reflexión que el docente puede propiciar.

Por su parte, el estudiante pasa de tener una participación *inactiva* y pasiva, a convertirse en el centro y protagonista del proceso de formación al cual él se ha sometido. Por ello de este se requiere que haya autonomía y compromiso durante dicho proceso.

Por ello, Santos (2021), Detalla algunas características que son fundamentales en el estudiante dentro de un entorno virtual de aprendizaje:

- Debe poseer una actitud proactiva.
- Debe poseer un compromiso con su propio aprendizaje.
- Ser consciente de sus actitudes y destrezas.
- Tener la capacidad de trabajar colaborativamente.

En consonancia, el docente promueve el uso de las TIC en estos entornos virtuales de aprendizaje, diseñando diferentes actividades y experiencias fomentando de esta manera el aprendizaje cooperativo y significativo.

Motivados para aprender

Para que un proceso formativo a través de un entorno virtual pueda ser funcional y de éxito, requiere que el docente pueda promover constantemente a través de los diferentes espacios y recursos que una plataforma ofrece, una comunicación fluida y constante con los estudiantes, es decir, el estudiante debe ser motivado y la forma de lograrlo es una retroalimentación oportuna de parte del docente a las actividades y participaciones del estudiante.

Tal como lo expresa Méndez (2013): "El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación demandan estar en una constante reafirmación virtual que genere el desarrollo, crecimiento y actualización que se ve manifestada en la calidad del ejercicio docente".

Está de más mencionar los resultados que se pueden obtener con estudiantes altamente motivados:

- Se podrá observar un alto grado de participación y compromiso en el desarrollo de las actividades que se le encomiendan.
- Autónomos y autodidactas en sus procesos de formación donde los estudiantes aprenden por su propia cuenta.
- Tendrán una mejor comprensión lectora de los contenidos y el desarrollo de las actividades.
- Mostrarán una iniciativa creciente acompañada de una actitud de liderazgo.
- Mantendrán latente la visión de trabajar en equipo y colaborativamente.

Cómo habremos notado, el docente que hace uso de los entornos virtuales de aprendizaje, requiere que haga cambios sustanciales en su metodología y estrategias de enseñanza valiéndose de forma estratégica de las tecnologías de la información y la comunicación. Pero no pensando de vista el sentido pedagógico que le debe dar a cada uno de los recursos y herramientas de los cuales echará mano, para generar una motivación intrínseca con resultados favorables en sus estudiantes.

Con la finalidad de ampliar lo expuesto en esta clase, deseo invitarlos a que puedan consultar el módulo del curso y leer los contenidos: aprendizaje y motivación en educación virtual y motivación intrínseca y extrínseca.

Además, para fortalecer lo antes expuesto, dejo con ustedes 2 lecturas complementarias para su análisis y reflexión. La primera, a cargo de María Menéndez titulada **«Cómo motivar la educación en línea»**, y otro artículo titulado **«la educación virtual como favorecedora del aprendizaje autónomo»**.

Última modificación: martes, 20 de octubre de 2021, 13:37

◀ **Inicio y generalizate** **Actividades** ▶

Clase 2

Cada uno con sus estilos y ritmos de aprendizaje



Un cordial saludos estimados,

Luego de haber estado reflexionando sobre el rol del docente y estudiante en la educación virtual y las implicaciones que conlleva mantener la motivación en los estudiantes mediante el uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación a efecto de desarrollar en ellos aprendizajes significativos. Ahora corresponde hablar de los estilos y ritmos de aprendizaje.

Pues bien, en esta ocasión damos inicio con unas preguntas: ¿Qué estilo de aprendizaje identificaron nuestros maestros en nuestros procesos de formación? ¿Nos indicaron que podíamos hacer para mejorar en nuestra forma de estudiar y aprender?

Es muy probable que muy pocos docentes se tomaron el tiempo para detenerse a observar dicho punto y guiarnos a mejorar en nuestro proceso de aprendizaje. En tal sentido aprovecho este espacio para hablar de sobre este punto.

Aprendiendo de los diferentes Estilos

Desde el momento que decimos diferentes estilos de aprendizaje, nos enfrentamos a un reto de grandes proporciones. Dado que, la definición de aprendizaje posee distintas acepciones dependiendo de la teoría desde la que pretenda comprender. Al referirnos a esto último podemos mencionar teorías tales como:

- Conductista, cuyo énfasis se encuentra en las respuestas por los estímulos.
- Cognovista, su interés se centra en el desarrollo cognitivo y la adquisición de conocimientos.
- Constructivistas, donde el estudiante va construyendo sus aprendizajes de diferentes fuentes.
- Teoría de las inteligencias múltiples, esta busca presentar que no hay una sola forma de aprender, por tal razón su atención se centra en el *édmá* aprender mejor y no en el *qué*.

Tal como señala Sánchez, Andrade (2014): Los estilos de aprendizaje son llamados de distintas formas dependiendo del perfil técnico o de la disciplina que se estudia.

Navegación

- Área personal
 - Inicio de sitio
 - Inicio de sitio
 - Mis cursos
- CC** **Administración**
 - Administración de recursos página
 - Administración del curso



Powered by WordArt.com

Como se ha señalado, los estilos de aprendizaje parten de que cada individuo utiliza una forma en particular o una manera en concreto a la hora de aprender que lo hace único con relación a los demás. Bajo esta óptica del docente, debe o debería mantener presente este elemento para identificar los estilos de aprendizaje de sus estudiantes, ¿con qué propósito? Con el propósito de diseñar estrategias de enseñanza que se adecuen a dichos estilos, lo cual le permitiría diseñar escenarios de aprendizaje utilizando recursos didácticos idóneos.

👉 Todos tenemos un ritmo de aprendizaje

Pero, otro punto en cuestión que es importante destacar, es que como docentes debemos mantener presente como reza un conocido refrán: "Cada cabeza es un mundo", y esta cobra más sentido al pensar en que cada individuo aprende de tener su estilo de aprendizaje, tiene un ritmo o un tiempo que se toma para asimilar y procesar la información. Lo cual Santos (2021) lo clasifica en:

Aprendizaje rápido: caracterizado por asimilar la información y realizar las actividades con presteza y eficiencia.

Aprendizaje moderado: para este ritmo los estudiantes realizan las actividades en el tiempo establecido y retienen grandes cantidades de información que les permiten realizar procesos después de analizar.

Aprendizaje lento: se caracteriza porque deben realizar varias veces la misma acción, de preferencia buscan lo práctico y concreto. Tienen a sentirse cómodos con tareas cortas.

Pero el problema radica cuando estos elementos pasan inadvertidos y se cree que todos los estudiantes dentro de un entorno específico comprendieron la clase, indicaciones u orientaciones sobre determinada actividad y a la hora de preguntar o presentar las evidencias de aprendizaje es evidente la falta de comprensión por parte de los estudiantes.

Por otro lado, cuando se toma en cuenta que hay estudiantes que aprenden mejor mediante elementos visuales que por medio de conceptos abstractos; o bien, son estudiantes que aprenden mejor mediante la audición. Podemos en verdad diseñar una estrategia concreta para guiar a los estudiantes en su proceso de formación.

En conclusión, tenemos ante nosotros múltiples posibilidades, y para ello es necesario tener diversas estrategias en mente, por tal razón, les invito a visualizar el siguiente video a cargo del Dr. Hernán Aldana sobre la presencia en el aula virtual, donde expone claves para motivar y enseñar a nuestros estudiantes en la educación virtual.



👉 La curva de aprendizaje en los entornos virtuales

El concepto de curva de aprendizaje tiene su origen en el ámbito empresarial y se ha diversificado en la economía, gestión empresarial y los recursos humanos. Me parece oportuno retomar este concepto, para adaptarlo al campo de la educación.

Ya que, al deber nuestra mirada como este era digital ha permitido y posibilitado adquirir nuevos conocimientos y competencias nos debe hacernos la siguiente pregunta: ¿Cuánto tiempo les tomará a nuestros estudiantes aprender un determinado contenido partiendo de sus ritmos de aprendizaje?

En tal sentido, las analíticas de aprendizaje vienen a proveer una perspectiva concreta sobre este elemento, pero, ¿Qué son las analíticas de aprendizaje? En palabras de Pérez (18): "Es la medición, recopilación, análisis e informe de datos sobre los alumnos y sus contextos, con el fin de comprender, optimizar el aprendizaje y los entornos en los que se produce".

Es de hacer notar que, dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, las analíticas aportan información valiosa de las interacciones con los contenidos y actividades que son medadas a través o por medio de una plataforma educativa. Donde el docente y las instituciones educativas puede realizar ajustes o mejoras en los procesos formativos con la finalidad que el estudiante pueda alcanzar los objetivos o metas trazadas y de esta forma hacer que su curva de aprendizaje vaya al mismo ritmo que los otros compañeros/as.

En síntesis, las analíticas de aprendizaje permiten a los docentes diagnosticar, dar seguimiento oportuno y evaluar de forma adecuada a los estudiantes. Pero es importante mantener presente que los datos por sí solos, no influyen en la experiencia del aprendizaje de los estudiantes de forma concreta, si no se le brinda la debida interpretación y atención debida.

Última modificación: martes, 26 de octubre de 2021, 16:00

Reforma LMS

Área personal > Mis cursos > FRO10221 > Clase virtual 3 > Clase 3

Clase 3

Sakai una plataforma educativa para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje



Herberth Guzmán

Estimados colegas es un gusto poder encontrarnos en esta nueva clase virtual, donde tenemos la oportunidad de realizar una mirada general sobre las plataformas educativas y su uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Hasta el momento hemos estado reflexionando y aprendiendo sobre los roles del docente y estudiante en educación virtual, también abordamos los estilos y ritmos de aprendizaje y sus implicaciones como tal.

Pues bien, permítanme en lugar de escribirles contarles de una forma breve y general un poco sobre las plataformas educativas o LMS.



Herberth Guzmán - Las plataformas educativas

Abonado a la anterior, les comparto una línea tiempo para que puedan hacerse de una idea más clara del proceso y evolución de las plataformas educativas.

Navegación

Área personal

- Inicio del año
- Páginas del año
- Mis cursos

Administración

- Administración del recurso página
- Administración del curso

LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS

1960

Plato, el primer LMS



1960

Aparece el concepto de campus virtual



2000

Claroline se encuentra en más de 100 países y está traducido a más de 34 idiomas.



2010, 2011, 2014 y 2015

Aparecen D2L, Canvas, Sakai y Chemtito



1976

La universidad de Phoenix oferta el primer curso en línea



1995

Nova Classroom primera red social educativa



2002

Nova Moodle Es la más extendido con una vasta comunidad de desarrolladores



Actualidad

Google y Microsoft inmersos en los procesos de aprendizaje



Quisiera en estos momentos que dirigiéramos la atención sobre algunas características que deben o deberían estar presente en las plataformas virtuales:

- Flexibilidad, que permita tanto al docente como al estudiante adaptarse fácilmente al entorno.
- Interactividad, que brinde posibilidad al estudiante de ser el protagonista principal de su proceso de formación mediante elementos y contenido que permitan relacionarse con el contenido y recursos.
- Estandarización, es decir, que permita realizar adecuaciones para que los cursos se vean homogéneos.
- Integración, que permita la incorporación de elementos externos que posibiliten adaptarse con facilidad.
- Libertad, entendiendo que la plataforma brinde a los usuarios todo lo necesario dentro de ella para llevar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje idóneo.

Por otro lado, podemos destacar que los beneficios que más sobresalen en el uso de las LMS o plataformas virtuales son:

- Posibilitan estudiar en cualquier lugar y hora.
- Permiten tener un mayor alcance de capacitar y enseñanza.
- Basta con conocimiento básico de informática e internet para adaptarse a su uso.
- Brindan la oportunidad de un aprendizaje constante y actualizado a través de la interacción entre docentes y estudiantes.
- Habiendo esbozado estos elementos generales podemos hablar particularmente de la plataforma SAKAI.

La cual la describe Quijada Morrey, V. D. C. (2014):

"Sakai es un LMS desarrollado por un consorcio internacional de universidades, en de código abierto, tiene la finalidad de proporcionar un ambiente de aprendizaje propicio para la colaboración y ofrece dos funciones generales: una es la correspondiente a la docencia, donde mantiene disponibles módulos básicos para propósitos de aprendizaje concretos; la otra función se orienta hacia la investigación, de forma que los investigadores puedan compartir sus trabajos y resultados."

Última modificación: miércoles, 27 de octubre de 2021, 11:59

« Inicio y ritmos de aprendizaje »
1 / 3
Herramientas de Sakai »

Navegación

- Área personal
- Inicio de año
- Páginas de inicio
- Mis cursos

Administración

- Administración del recurso página
- Administración del curso

Los foros, comunicados siempre, pero en distinto tiempo y lugar



Herberth Guzmán

Saludos cordiales estimados, bienvenidos a una nueva clase virtual donde podremos hablar con mayor detenimiento sobre los foros como medios de comunicación asincrónica dentro de las plataformas educativas. La comunicación siempre ha jugado un papel importante en cualquier ámbito, si por un momento nos ponemos a pensar: ¿Qué pasaría si el comunicado oficial emitido por la junta directiva de una empresa no llegaría? ¿Qué sucedería si las indicaciones o coordenadas para un piloto de aviación no fueran dadas?

Las palabras comunes son: desastres, desorganización, accidentes, etc. Puede aun que no lo parezca, lo mismo puede suceder cuando no se utilizan canales de comunicación adecuados. En la educación virtual como en la presencial es importante prestar atención a estos elementos.

Por tal razón, quiero estar hablando de los foros virtuales, pero antes, acompáñeme a ver los inicios de los foros.

➔ Génesis de los foros y sus distintas definiciones

Según Wikipedia (5) "Son los descendientes modernos de los sistemas de noticias BBS (Bulletin Board System) y Usenet, muy populares en los años 1980 y 1990."

Para hacernos una idea más concreta, en la década de los 90 cuando aún no se encontraban las redes sociales presentes, sino que los blogs como tal estaban siendo de mucha ayuda, como también los correos electrónicos sólo para dar un ejemplo un médico británico Kevin O'Donnell, habitó un foro de manera que cada una de las personas que tenían una afección en particular aportarían sus comentarios en ese espacio con lo cual se brindó un apoyo significativo en temas de investigación. Pueden leer más a detalle en el siguiente enlace: <https://shortest.link/7ka0>.

Por otro lado, tenemos el caso de la Universidad de Duke, donde estudiantes universitarios identificaron las limitantes de las listas de correo para generar un diálogo fluido de temas en particular. Con esta breve reseña y elementos introductorios, quiero que podamos valorar ciertos aspectos al momento de referirnos a los foros, dado que la particularidad de ellos permite a sus usuarios poder discutir, compartir información sobre temas específicos o bien pueden ser discusiones de libre acceso y de una forma más casual permitiendo en todo caso a que se lleven a cabo la creación de comunidades virtuales. Asimismo, es de hacer notar que estas discusiones o debates deben estar siendo moderadas por un coordinador. En el caso particular de los entornos virtuales de aprendizaje debe ser por el docente o tutor, quien a su vez tiene la responsabilidad de introducir en el tema, generar preguntas detonadoras que permitan accionar a los estudiantes a brindar sus aportes fundamentando, explicando sus puntos de vista y finalmente brindando retroalimentación oportuna sin que los temas se dilaten o pierdan su objetivo.

➔ Docentes y estudiantes comunicados, aprendiendo mutuamente

Tal como se mencionó hace un momento, al utilizar un foro dentro de una plataforma virtual, este se convierte en un medio de comunicación de tipo asincrónico, donde el docente brinda un espacio en el cual puede generar múltiples oportunidades de aprendizaje, donde no solamente el estudiante aprende a comunicarse de forma escrita, sino también a sintetizar y organizar sus ideas de forma precisa.

Por su parte el docente aprende a utilizar de forma estratégica la comunicación asincrónica mediada por los foros, permitiendo así el aprendizaje de forma cooperativa y colaborativa entre sus estudiantes y a su vez fomentando el pensamiento crítico sobre temas y contenidos que desean ellos aprender, ya sea de forma exploratoria donde los estudiantes realizan de manera crítica, pero constructiva sobre intervenciones previas, en tal sentido la reflexión y razonamiento es notorio en este tipo de conversaciones.



Ahora bien, para que el docente y el estudiante puedan en verdad aprovechar el uso de esta herramienta de comunicación dentro de un entorno virtual de aprendizaje se hace necesario tener en mente 3 aspectos específicos:

- La planificación de los foros, donde el docente previamente y acorde a los objetivos establecidos define claramente el propósito de este y el alcance que posee. También es necesario que se defina puntualmente una fecha de inicio y una de finalización.
- La motivación en los foros, si en la presencial mantener a los estudiantes motivados y con el deseo de aprender, en educación virtual esto no puede descuidarse y por el contrario representa un desafío como tal. Por tal razón, no solamente es el estudiante el que debe de estar motivado, sino también el docente y este a su vez generando mediante sus intervenciones ese efecto positivo en el estudiante.
- La moderación de los foros, el rol que un docente juega en este tipo de espacios de aprendizaje se encuentra encaminado a poder mediar y a la vez orientar a los estudiantes hacia un verdadero aprendizaje significativo. Por lo tanto, los comentarios o retroalimentación que el docente brinde no sólo pueden limitarse a frases tales como: "bien hecho se felicito", "excelente trabajo", o bien otro similar. Por el contrario, el docente debe tomar comentarios puntuales del estudiante y fortalecerlos con elementos adicionales.

En tal sentido, les invito a poder visualizar el siguiente video titulado "foros virtuales como estrategia de aprendizaje".



➔ Dándole sentido pedagógico a los foros

Por lo antes expuesto por el maestro Rodríguez, nos da la posibilidad de abordar que los foros no solamente deben ser vistos como una herramienta de comunicación como sino también un medio por el cual podemos construir verdadero conocimiento de forma colaborativa, donde el conocimiento del docente y el estudiante convergen de forma sinérgica posibilitando nuevos aprendizajes significativos.

Por esa razón, el docente no debe tomar con liviandad el uso de este recurso y abrir esos espacios sin brindar ningún tipo de indicación y tener propósito o claridad en el uso que se le va a dar en un aula virtual. Los resultados de hacer eso es contraproducente, ya que los estudiantes le restan importancia y lo que se logra hasta cierto punto es un rechazo al uso de este recurso tan valioso.

Es de recordar que la comunicación asincrónica, es la que más predomina dentro de los entornos virtuales de aprendizaje y por ello es necesario que no se pierda la coherencia al momento de redactar indicaciones, comentarios y retroalimentaciones, ya que, al no tomar en cuenta este elemento lo que acontecerá es problemas de comunicación entre estudiantes y docentes.

En tal sentido, les propongo dar lectura a un artículo de la revista Iberoamericana de educación, cuyo abordaje son los **foros de discusión cerrados como herramientas tecnológicas, pedagógicas y colaborativa** en la educación superior, estoy segura de que será de mucho provecho y ampliará el panorama sobre este interesante tema.

Última modificación: miércoles, 27 de octubre de 2021, 11:17

◀ Coordinación por grupo web: colaboración plataformas educativas-G6
[...]
Actividades ▶

<http://www.ug.edu.ec>
✉ ibp@comunicu@ug.edu.ec

 Modificar curso para esta página
 🔍

Videoconferencias, continuamos en contacto en la distancia



Herberth Guzmán

Saludos cordiales estimados, bienvenidos a nuestra última clase virtual donde podremos abordar un tema que ha tomado relevancia en los últimos años; dado que las videoconferencias o videollamadas han ido tomando fuerza y siendo bien acogidas como un medio de comunicación síncrona posibilitando a las personas el mantener una comunicación directa y fluida.

Cualquiera pensaría que las videoconferencias tienen poco tiempo con nosotros, pero estas se remontan por increíble que se parezca a los años de 1964, en una feria mundial de Queens, Nueva York.

Pero bien ahora vayamos un poco más allá y veamos aquellos aspectos positivos y negativos que podemos encontrar en el uso de las videoconferencias dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.

➔ Los pro y contras de las videoconferencias

Lastimosamente no todo es perfecto al momento de utilizar una herramienta o recurso específico, tal es el caso de las videoconferencias que se ha popularizado grandemente en los últimos años y se ha utilizado con mayor relevancia, lo cual representa también que haya una comunicación directa e ininterrumpida entre las personas. En el ámbito de la educación virtual esto cobra más sentido cuando lo vemos entre la interacción que puede existir entre el docente y el estudiante.

Pero veamos algunas ventajas que podemos detallar sobre las videoconferencias:

- Hay un ahorro significativo tanto de tiempo como de costo, ya que tanto el estudiante como el docente no requieren movilizarse para el desarrollo de una clase.
- La videoconferencia se puede volver dinámica e interactiva, ya que les permite a los estudiantes y docentes, poder interactuar aun con personas de otros hemisferios geográficos y especialistas en contenidos específicos.
- Posibilita también un aprendizaje un tanto más acelerado, ya que el docente tiene la posibilidad de orientar y llegar al estudiante a sitios específicos donde pueden ampliar sus conocimientos.
- La posibilidad de revisar las grabaciones de las videoconferencias sirve al estudiante de refuerzo y consulta.

Pese a lo anterior es necesario también poner un punto de equilibrio y exponer algunos elementos que representan una desventaja al utilizar o querer hacer uso de las videoconferencias.

- El equipo informático es indispensable para llevar a cabo videoconferencias, el cual en muchas ocasiones no es el idóneo lo que imposibilita tanto al estudiante como el docente participar de forma adecuada en las videoconferencias.
- El estudiante y docente al no contar con el dominio y uso de la herramienta de comunicación pueden llegar a frustrarse y desmotivarse en el uso de videoconferencias.
- Se requiere de un ancho de banda considerable para llevar una videoconferencia sin ningún tipo de latencia y problema de audiovisual.

➔ Unas cuantas sugerencias al momento de usar las videoconferencias

En tal sentido les brindo algunas sugerencias que deben tomar en cuenta al momento de una videoconferencia la cual podrán visualizar a través de esta infografía que he compartido con ustedes:

▶ Páginas de este curso

▶ Ma cursos

Adminstración

- ▶ Administración del recurso página
- ▶ Administración del curso



Pasos para una videoconferencia exitosa

Planifica tus sesiones

- 1 Planifica tus sesiones
- 2 Establece Reglas
- 3 Establece una hora concreta
- 4 Establece una agenda
- 5 ¿Que hacer si falla la plataforma?

Salas de grupos pequeños mediadas por Microsoft Teams, su valor en comunicación sincrónica

Hemos llegado ahora al apartado de cómo poder utilizar Microsoft Teams específicamente, para llevar a cabo trabajo colaborativo realizando grupos de forma sincrónica.

En la medida que la tecnología ha avanzado y con ello la videoconferencia esta ha ido incorporando elementos que abonan de forma positiva y directa a los procesos de formación. Tal es el caso de los grupos pequeños que ofrece Microsoft Teams, que desde a finales del año 2020 incorporó este recurso, el cual ofrece múltiples oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dentro de lo que se puede destacar sobre los grupos pequeños, es que son ideales para el desarrollo de talleres, análisis de casos, resolución de problemas, debates grupales, etc. Es decir, que aquella parte que se extrañaba de lo presencial mediante las videoconferencias, ahora es nuevamente posible mediante este pequeño recurso incorporado.

Pero, ¿qué podemos hacer con la sala de grupos pequeños? Bueno podemos distribuir a los asistentes en diferentes salas donde ellos ya no se sentirán cohibidos por la presencia del docente, sino que podrán interactuar de forma abierta y confiada en el desarrollo de la actividad que se haya planteado.

Es de hacer notar también, que el docente no perderá en ningún momento el control, lo único es que él se vuelve en un moderador, y que a su vez podrá incorporarse a cada una de las salas y supervisar a los estudiantes en el desarrollo de las tareas o consignas establecidas.

Aspectos que deben tener en cuenta a la hora de crear las salas de grupo:

- Tomar en cuenta que únicamente el anfitrión u organizador puede crear salas de grupo.
- Las salas de grupos se pueden llevar a cabo y configurar únicamente a través de Microsoft Teams.
- Los participantes o invitados podrán ingresar desde cualquier dispositivo sea una computadora, tabletas o dispositivo móvil.

Finalmente, los invito a consultar el siguiente artículo sobre la [videoconferencia en la enseñanza superior](#), para ampliar un poco más este apartado.

Última modificación: martes, 26 de octubre de 2021, 15:36

← Págedo en Págedo

Y a...

Actividades ▶

<http://www.uj.edu.ar>
informacion@uj.edu.ar
 Microsoft Docs para esta página

DOCUMENTOS ELABORADOS

GUÍA DIDÁCTICA

A close-up, shallow depth-of-field photograph of a person's hands typing on a laptop keyboard. The background is heavily blurred, showing what appears to be a desk with other electronic devices and papers. The lighting is soft and natural, highlighting the texture of the skin and the keys of the keyboard.

Índice

1. Fundamentación.....	1
2. Objetivos.....	2
Objetivo General.....	2
Objetivos Específicos	2
3. Contenidos	2
4. Metodología.....	3
5. Evaluación de los aprendizajes.....	4
6. Cronograma de trabajo	6
7. Presentación del tutor.....	7

1. Fundamentación

El curso del uso didáctico de la plataforma Sakai, es una propuesta formativa que se encuentra orientada a capacitar a los participantes en el uso efectivo y pedagógico de la plataforma.

Es necesario señalar la necesidad de formación en el ámbito de las TIC con un enfoque altamente pedagógico, dado que hoy por hoy, se requiere que la docencia sea concebida no solo desde aspectos cognitivos, sino que también puedan converger las tecnologías de aprendizaje y comunicación y dar paso a un papel de la docencia como mediador de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y no solo transmisor de conocimiento de forma lineal. Por otro lado, a partir de las innovaciones tecnológicas emergentes en los últimos años, se han consolidado nuevas metodologías docentes y se han incrementado los recursos educativos, abiertos a través de internet. Moreira (2018) destaca que la educación superior y las universidades se encuentran en una transición con desafíos importantes, dado que enfrenta el cambio de modelo, y así llegar a un aprendizaje significativo.

Para ello, el docente debe tener presente la importancia del proceso aprendizaje significativo donde presupone una disposición para relacionar el material nuevo con su estructura cognoscitiva, donde lo que aprende el estudiante es significativo para él, ya que lo relaciona con su estructura de conocimiento (Ausubel y cols., 2009). Adicional a esto para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas y plataformas educativas que posibilitan el aprendizaje.

En tal sentido, el curso incluye contenidos y experiencias de aprendizaje que buscan capacitar al docente en el uso efectivo de la plataforma educativa, a fin de que ellos puedan implementar en su rol como docentes con idoneidad y pertinencia mediado por los entornos virtuales de aprendizaje.

2. Objetivos

Objetivo General

Que los participantes vinculen el uso pedagógico de las herramientas y recurso que dispone la plataforma educativa Sakai en su ejercicio docente, aplicando efectivamente el uso de la comunicación sincrónica y asincrónica con sus estudiantes; para el desarrollo de un verdadero aprendizaje significativo en los entornos virtuales de aprendizaje.

Objetivos Específicos

1. Que los cursantes determinen el papel que juega el aprendizaje y la motivación en el ejercicio docente para con los estudiantes en la educación virtual.
2. Que los participantes refuercen las nociones básicas sobre el entorno de la plataforma educativa SAKAI.
3. Que los participantes apliquen la estructura que debe seguir la creación de los actividades sincrónicas y asincrónicas en la plataforma educativa.

3. Contenidos



4. Metodología

Todas las actividades se llevarán a cabo mediante clases semanales las cuales serán habilitadas los días miércoles, donde se brindarán y explicarán a detalle las actividades que cada participante deberá realizar, además se define también los plazos para la entrega de los productos o evidencias de aprendizaje.

Cada participante tiene el compromiso de ingresar a la plataforma de forma periódica, con finalidad de consultar los contenidos y el desarrollo de las diferentes actividades y participar de una forma activa y recurrente conforme sea la dinámica de cada actividad.

Es de hacer notar, que cada participante del curso debe adquirir el compromiso de llevar una bitácora de sus actividades realizadas. Pero también se cuenta con un cuadro de calificaciones dentro de la plataforma donde el tutor alojará las calificaciones de cada actividad y a la cual todos los participantes podrán acceder para consultar y cotejar de ser necesario al momento de existir alguna discrepancia.

En cuanto a las vías de comunicación, se utilizará la mensajería interna de la plataforma para que cada estudiante pueda externar dudas o consultas en particular al tutor, pero a su vez el tutor utilizará la mensajería interna para remitir información puntual que requiera ser distribuida a cada participante. Del mismo modo, se utilizará avisos para brindar comunicados e información de las actividades que se encuentran desarrollando en cada semana. También se utilizará los foros de dudas y consulta para fomentar en los participantes la colaboración entre ellos, pero que a su vez el tutor estará mediando el proceso e interviniendo mediante respuestas concretas.

Dado que la comunicación escrita será un papel determinante en este curso, tanto la redacción como ortografía estarán constantemente siendo considerados y sobre todo la pertinencia y originalidad de cada uno de los trabajos o evidencias de aprendizaje. Con relación a la entrega de las evidencias de aprendizaje o productos que el cursante elabore, éstas deberán ser entregadas en los espacios que el tutor asigne mediante en el recurso de la plataforma entrega de tareas. Asimismo, el estudiante que no entregue

sus actividades o participe en los tiempos destinados sin un justificante que permita la extensión de entrega, será acreedor de una calificación de 0 sin posibilidad de entrega y afectará directamente en su promedio final.

Finalmente, se hará uso de la comunicación síncrona para sostener interacción en vivo mediante Microsoft Teams una vez a la semana, cuyo propósito es aclarar dudas y consultas a los contenidos de las clases virtuales que previamente cada participante tendrá que haber consultado y a la vez realizar salas de grupo pequeño dentro de Teams con la finalidad de promover en los participantes la interacción y colaboración.

5. Evaluación de los aprendizajes

Partiendo que la evaluación juega un papel determinante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El estudiante será evaluado de forma cuantitativa y cualitativa.

Cuantitativa, puesto es necesario reflejar mediante una calificación numérica conforme lo establecen las leyes del ministerio de Educación de El Salvador.

Por otro lado, también se considera la parte cualitativa en cuanto a comportamiento y uso de los estudiantes de las Netiquetas. Otro elemento a destacar, es que en cada una de las participaciones y evidencias de aprendizaje; tendrán una retroalimentación del tutor con la finalidad de orientar al estudiante y resaltar aquellos elementos positivos, negativos e interesantes, procurando fomentar en ellos el superar aquellas debilidades encontradas.

Se han diseñados diferentes instrumentos de evaluación que permitirán a los participantes informar con antelación los criterios que deberán cumplir al momento de realizar las entregas de las actividades.

Durante el desarrollo del curso los participantes podrán acceder al cuadro de calificaciones y visualizar sus calificaciones evidenciando su grado de avance.

La escala de calificaciones que se utiliza para establecer una nota es con base a lo establecido al Ministerio de Educación, el cual enfatiza que es de 0 a 10.

Con la finalidad de ampliar este apartado se comparte el siguiente cuadro que detalla la nota y valor cualitativo:

0	Ausento. No participo
1 a 4	Reprobado
5 a 6	Aprobado
7	Bueno
8	Muy bueno
9	Excelente
10	Sobresaliente

Algo importante que resaltar en este punto que la entrega y aprobación de las actividades, no representa que los participantes obtendrán las calificaciones máximas, ya que estas se encuentran destinadas a las evidencias de aprendizaje o actividades que denotan un alto grado de calidad y compromiso en su desarrollo.

Criterios cualitativos

- Respetar el ancho de banda de los demás
- Uso de las netiquetas
- Aporta nuevas ideas
- Denota creatividad en sus trabajos presentados.
- calidad de las intervenciones (Las intervenciones son muy claras, concisas y respetuosas).
- Interactúa con compañeros y tutor en el desarrollo de los foros.
- Coherencia y organización.
- Capacidad de integrar conocimientos adquiridos en las actividades.
- Orden y Congruencia en la expresión de ideas.
- Uso de reglas ortográficas y gramaticales.

6. Cronograma de trabajo

Actividad	Fechas
Presentación del curso: inducción videoconferencia	Enero 2022
Foro Estilos de aprendizaje Tendrán que participar en dicho foro evidenciando análisis y reflexión de la clase virtual y aportar elementos significativos para la construcción de aprendizaje colaborativo. Construcción de una presentación con la herramienta web 2.0 Sway, la actividad estará enfocada al desarrollo de una estrategia de enseñanza que favorezca uno de los estilos de aprendizaje que Howard Gardner propone.	2 semanas
Entrega de tarea estará habilitado el espacio de entrega de actividades donde los participantes compartirán el cuadro comparativo herramientas y recursos de plataforma que han diseñado partiendo de los contenidos desarrollados.	2 semanas
Los foros como medio de reflexión y comunicación asincrónica, se solicitará a los participantes que elaboren un mapa Mental donde puedan diagramar los diferentes tipos de foros que se pueden utilizar e implementar en sus procesos de formación de acuerdo a la especialidad académica.	2 semanas
La comunicación síncrona mediada por Microsoft Teams, Actividad gamificada elaborada mediante la herramienta Kahoot, cada docente elaborará una prueba con diferentes preguntas para socializar con los colegas y a través de los breackout Rooms compartirán con sus pares para aplicarla y de esa forma puedan vivenciarla.	2 semanas

7. Presentación del tutor



Estimados participantes es un gusto saludarlos, sean bienvenidos a este curso de inducción de la plataforma Sakai.

Mi nombre es **Herberth Alberto Santos Guzmán**, soy licenciado en Relaciones Públicas & Comunicaciones, por otro lado, cuento con un Diplomado como tutor en ambientes virtuales de aprendizaje por parte de la Universidad de Panamá y también Un diplomado en Docencia en Educación Superior.

En cuanto a mi trabajo me desempeño como diseñador instruccional e investigador de las TIC a tiempo completo, y bajo servicios profesionales como coordinador académico para la escuela de posgrados en una IES. Además, cuento con la experiencia de tutor virtual en cursos como uso de las TIC en la formación docente, metodología didáctica, planeación didáctica y evaluación de los aprendizajes. Como podrán notar, estoy relacionado directamente con los procesos de formación profesional en un contexto de entornos virtuales.

Para mí es un gusto compartir con cada uno de ustedes y se que será muy gratificante acompañarlos en su proceso de formación.

Mis expectativas para este curso es facilitar y dinamizar un proceso enseñanza-aprendizaje que nos permita aprender de los espacios virtuales y que cada uno de ustedes puedan comprender el rol del docente y del estudiante en educación virtual, y la importancia manejar las herramientas y recursos de la plataforma educativa en cuestión, asimismo que apliquen el uso de la comunicación sincrónica y asincrónica en su rol como docentes.

Ahora me gustaría conocerlos un poco más a ustedes, por lo cual les invito a presentarse en el espacio que he destinado para dicho fin. Finalmente quiero expresarles que estoy en la disposición de apoyarles y guiarles en todo este proceso de formación, por lo que estaré atento a sus necesidades. **Un fuerte abrazo y bienvenidos una vez más.**

Herberth Guzmán,



Curso de Inducción en la Plataforma Sakai

Unidad de aprendizaje

La educación virtual, motivación estilos y ritmos de aprendizaje, la comunicación asincrónica y síncrona

Profesor/ Autor

Herberth Santos



Versión 1.0 / septiembre 2021





Contenido

1. Aprendizaje y motivación en educación virtual	3
1.1 Motivación intrínseca y extrínseca.....	5
2. Estilos y ritmos de aprendizaje	7
2.1 Ritmos de aprendizaje	9
3. Herramientas y recursos de la plataforma Sakai	11
4. Los foros como medio de reflexión y comunicación asincrónica	25
5. La comunicación sincrónica mediada por Microsoft Teams.....	30
Bibliografía	41





1. Aprendizaje y motivación en educación virtual

El ser humano desde siempre ha tenido el deseo de saber y aprender, a lo largo de la historia se ha podido constatar que el conocimiento es poder, pero que a su vez ese poder representar una gran responsabilidad. Puesto que, a aquellos quienes han tomado con seriedad esa labor, tienen a su cargo una noble e inigualable tarea, la cual es, transferir lo aprendido de forma oportuna e idónea.

Al tratar de definir aprendizaje nos toparemos con múltiples definiciones dentro de las cuales podemos destacar:

- Robert. G (1965:5) define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”
- Hilgard (1979) “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada”.
- Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone.

Partiendo de estas definiciones podemos decir lo siguiente:

Que el aprendizaje es la capacidad que posee cada individuo de retener información que recoge a través de la experiencia y su entorno y que a su vez le permite generar habilidades y destrezas que le ayuden a potenciar su crecimiento tanto individual como en sociedad.

En palabras de Mercedes Bordaes:

“La primera tarea del hombre es construirse a sí mismo. Es educarse para la vida y no para la simple especulación enciclopédica”

El problema radica, que nos encontramos en la sociedad del conocimiento y una saturación de información que en muchos casos intoxica y desinforma al individuo; y, es en ese punto donde es menester del docente aquella figura que pueda guiar a sus estudiantes en ese océano de información a un puerto seguro y confiable.

Tomando en cuenta que el estudiante como tal, no solo aprende de lo que se dice o se hace en las aulas de clases. Sino también, de su entorno, colaborativamente, en red. Y debido a que nos encontramos en la era digital, los discentes de hoy poseen múltiples fuentes de aprendizaje, que si bien en cierto no son todas fidedignas y de entera confianza. Los docentes se topan con la dura realidad de ser desafiados por sus estudiantes basándose en dichas fuentes.



El reto del docente en la educación virtual

Si mantener motivados a los estudiantes en una clase presencial representa un verdadero reto, tomando en consideración varios factores tales como:

1. Aulas saturadas de estudiantes.
2. Poco interés de parte de la audiencia.
3. Estudiante altamente familiarizado con Internet.
4. Docente con poca pericia en el uso de las TIC con enfoque pedagógico.

Esto por mencionar algunos de los factores que se consideran comunes dentro del aula presenciales.

Ahora imaginemos lo que presenta a un docente, el poder mediar el proceso de enseñar y aprendizaje mediante una plataforma educativa. Y es que, si mantener a los estudiantes motivados en lo presencial es difícil, cuanto más se vuelve en la educación virtual.

Donde la mayoría de interacción y comunicación será de forma asíncrona y mediada por una plataforma educativa. Vaya reto al que todo docente se enfrenta en pleno siglo XXI. Sin embargo, el docente debe tener la capacidad de convertirse en facilitador directo en los cambios educativos, moderar espacios que permitan crear discusiones productivas orientando y guiando en todo momento.

Esto concuerda perfectamente con lo que expresan M. Valencia & A. Carrazo (2016): “El docente es un elemento que complementa el curricular, ya que se ejecuta con el currículo oculto, y es quien evalúa los aprendizajes. El docente que se demanda la sociedad actualmente se debe ir formando, construyendo a partir del contexto existente, pero siempre debe ser consciente de la situación real en la que se encuentra inmerso, saber hacia dónde se dirige por lo que nunca debe perderse de vista el currículo y el perfil del alumno que queremos formar”

Con lo anterior en mente, debemos abordar: ¿Cómo la motivación juega un papel determinante en la educación virtual? Pero antes el docente debe tener claro varios aspectos que son fundamentales en la educación virtual:

- La asincronía juega un papel importante, ya que brinda la posibilidad tanto al docente como el estudiante en conectarse según les convenga, aportando flexibilidad y posibilidad de comunicación.
- Que el estar distante, no es sinónimo de olvidar. El no coincidir físicamente con estudiantes muchas veces le puede generar incertidumbre en como lograr los objetivos que se tienen trazados.



- La planificación y la organización son piezas claves en la virtualidad, por lo tanto, tal como afirma Cebrián (2016) “La docencia en línea no debe significar necesariamente una sobrecarga de trabajo, sino aprovechar las oportunidades que ofrece el entorno virtual”.
- La comunicación entre estudiantes y docentes debe ser fluida pese a la asincronía y no debe ser vista ni subestimada en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

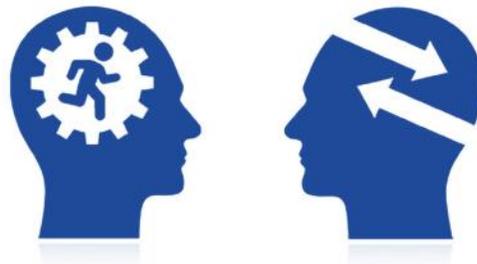
Estamos convencidos de la capacidad de las universidades y de los profesores para enfrentarse a los cambios ya que son sus principales protagonistas junto con los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.1 Motivación intrínseca y extrínseca

Dicho lo anterior, hablaremos un poco sobre la motivación, la cual es, ese motor que cada individuo tiene y necesita para continuar desarrollándose. En tal sentido hablaremos de motivación intrínseca y extrínseca.

Pero antes es necesario definir motivación. Para Orhan, Çetin y Aslan (2011) la palabra motivación “se deriva de la palabra latina “movere” que significa mover. La motivación representa el proceso que despierta, activa, dirige y sostiene el comportamiento y el rendimiento. Puede verse también como el proceso de estimulación de las personas a la acción para lograr una tarea deseada. Una persona está motivada cuando quiere hacer algo”.

Algo que es importante destacar en el proceso de motivación se encuentran latente varios factores como lo son la necesidad, impulsos, acción y recompensa. Los cuales están presentes en cada individuo.



Como se mencionó al inicio de este apartado al hablar de motivación, hablamos de aspectos internos y externos.

Al señalar estos dos elementos en el proceso de aprendizaje de las personas, es necesario decir que la motivación interna (Intrínseca) juega en verdad un papel fundamental, ya que una persona que se encuentra automotivada, tendrá una



predisposición positiva y receptiva al momento de estar aprendiendo y adquiriendo nuevos conocimientos.

Por el contrario, una persona que no posee automotivación será alguien que le costará asimilar nuevos conocimientos y fácilmente se distraerá en su proceso de formación y por ende afectará en su aprendizaje.

Ante la realidad que las no todos los estudiantes poseen una motivación intrínseca, la figura del docente viene a apoyar mediante la motivación externa, impulsándoles mediante diferentes actividades y estrategias metodológicas de enseñanza con la finalidad de que los discentes, puedan accionar y ser motivados a tener un cambio de perspectiva en el proceso de aprendizaje y con ello dar paso a que el estudiante se automotive. Está claro, que el proceso suena sencillo en papel, pero lo cierto es que los estudiantes en su mayoría se encuentran más preocupados en no dejar la materia que en aprender el contenido de la misma.

Por ello, el cambio que se espera de todo estudiante en la educación virtual es que este posea una serie de características que deja en evidencia su motivación tales como:



Debe poseer una actitud proactiva, es decir, tomar decisiones que pueden afectar su aprendizaje y desempeño.



Debe poseer un compromiso con su propio aprendizaje.



Es alguien que deber ser consciente de sus actitudes y destrezas propias.



Abierto al trabajo colaborativo, que le permita trabajar con sus compañeros y docentes.



Autónomo y consciente que él está y estará aprendiendo durante toda la vida.

Es necesario entonces que el docente, también promueva mediante el uso de las TIC y los entornos virtuales de aprendizaje. Diferentes actividades y experiencias que procuren el involucramiento directo de cada estudiante, fomentado el aprendizaje cooperativo y significativo.



Y ante esto el docente debe identificar que tipo de estudiantes y grupos posee a cargo y que estrategia va a implementar dado que en ocasiones se encontrarán con grupos de estudiantes que trabajan juntos, pero con un alto nivel de desempeño individual.

Por otro lado, encontrará grupos que trabajan juntos y motivados, donde se esfuerzan para lograr los objetivos con el apoyo de cada unos de sus compañeros.

En síntesis, ambas motivaciones son indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje para el estudiante. Por una parte, el estudiante siente satisfacción por alcanzar los objetivos y metas trazadas, involucrándose de forma voluntaria procurando la autoeficacia.

En armonía con lo anterior la motivación externa es promueve un estímulo positivo al estudiante para alcanzar reconocimientos, aprobación y mejores calificaciones.

De forma alarmante la falta de motivación en el estudiante debe ser un llamado de atención para el docente, dado que debe realizarse la pregunta:

- ✓ ¿Qué debo hacer para generar un aprendizaje significativo en mis estudiantes?
- ✓ ¿Cómo puedo cambiar esa perspectiva de desinterés de mis estudiantes por una actitud proactiva?
- ✓ ¿Qué recurso o herramientas debo utilizar para fortalecer el contenido?

En muchas ocasiones todo esto guarda relación cuando el docente no considera o toma en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Y sobre ello estaremos hablando a continuación.

2. Estilos y ritmos de aprendizaje

Es necesario que podamos definir qué se entiende por estilos de aprendizaje y para ello tenemos dos definiciones que parecen brindar un aporte a este elemento.

En primera instancia tenemos lo que expresa Kogan (1971), los estilos como una variación individual en los modos de percibir, recordar y pensar o como formas distintas de aprender, almacenar, transformar y emplear la información.

Para Keefe (1988), son aquellos rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.



Abonado a lo anterior, para este apartado de forma sintética se expone un panorama general de los estilos de aprendizaje que poseen múltiples enfoques y diferentes proponentes sobre dichos estilos, entre los cuales podemos mencionar:

- **David Kolb (1984):** Expresa que para aprender algo, es necesario procesar la información y que bien puede proceder de una experiencia de forma directa y concreta o una fuente abstracta.

Para Kolb, para llegar a tener un aprendizaje óptimo es necesario que se pueda trabajar en cuatro fases que se detallan de la siguiente forma:

- Actuar, dentro de este apartado se relaciona al estudiante activo
 - Reflexionar, donde se destaca a los estudiantes reflexivos
 - Teorizar, aquellos estudiantes que se adecuan de forma natural a elementos teóricos
 - Experimentar, donde se puede encontrar a estudiantes pragmáticos que se sienten mucho más cómodos mediante aquellos procesos de aprendizaje que son más prácticos e involucran más el hacer.
- **Felder y Silverman** presentan un esquema en 5 categorías basadas en preguntas para cada categoría:
 - ¿Qué tipo de información perciben preferentemente los estudiantes? Sensitivo-intuitivo
 - ¿A través de qué modalidad sensorial es más efectivamente percibida la información cognitiva? Visual-verbal
 - ¿Con qué tipo de organización de la información está más cómodo el estudiante a la hora de trabajar? Activo-Reflexivo
 - ¿Cómo progresa el estudiante en su aprendizaje? Secuencial - Global
 - ¿Cómo prefiere el estudiante procesar la información? Inductivo-deductivo
 - **Modelo de cuadrantes cerebrales de Herrmann:** dicho modelo clasifica en 4 aspectos:
 - Límbico derecho, donde lo denomina “El comunicador(a)” a aquel tipo de persona que se le facilita las relaciones interpersonales, emotivo y su perspectiva es más estética.



- Cortical derecho: “El estratega” dentro de esta categoría destacan aquellas personas que son intuitivas, integradoras y que poseen la capacidad de sintetizar con facilidad.
- Límbico izquierdo: “El Organizador (a)” se caracterizan por ser organizadas, que se les facilita planificar a detalle y de forma secuencial y lógica.
- Cortical izquierdo: “El experto(a)” sus rasgos distintivos que destacan son lo lógico y analítico, se basa en hechos cuantificables y medibles.
- **Modelo programación neurolingüística de Bandler y Grinder**, este modelo también se conoce por su abreviatura (VAK) donde se involucran 3 sistemas para representar mentalmente la información. Los cuales se detallan a continuación
 - Visual, de este sistema se puede resaltar que los estudiantes aprender mejor cuando leen o ven información de forma graficada.
 - Auditivo, en cuanto al sistema auditivo el estudiante tiende a sentirse más cómodo con explicaciones orales, pero que a su vez tiene la posibilidad de hablar y exponer la información que ha asimilado.
 - Kinestésico, en cuanto a este sistema es necesario señalar que el proceso es más lento dado que el estudiante debe realizar la acción o la práctica concreta para llegar a relacionar la teoría con práctica.

Al realizar una mirada general de los diferentes postulados, que se tienen sobre los estilos de aprendizaje, como docentes se da posibilidad que se pueda comprender mejor a los estudiantes tanto en las aulas de clases como en las aulas virtuales mediada por una plataforma educativa.

Solo necesario que los actores principales del proceso de enseñanza y aprendizaje retomen con atención este punto que en muchos casos puede ser tomado de forma apresurada y liviana.

2.1 Ritmos de aprendizaje

Alguna vez se han preguntado cuantas veces no se ha considerado o catalogado a un estudiante como perezoso o bien holgazán, todo por no ir al mismo paso que sus demás compañeros. En verdad es triste y un tanto lamentable que a pesar de los avances que hay, aun se percibe este mismo escenario tanto en lo presencial como en lo virtual.



Los docentes no solo deben tener en mente los estilos de aprendizaje particulares de cada estudiante, sino también entender que ellos poseen un ritmo o tiempo particular para aprender. En síntesis, el Ritmo de aprendizaje es la velocidad en la que una persona aprende.

Pero, para ello, hay varios elementos que se debe tener en mente factores tales como la edad, madurez psicológica, aspectos motivacionales son fundamentales. Es cierto que en muchas ocasiones esto sobrepasa la posibilidad de todo docente, pero el tener en cuenta dichos factores, posibilitan que haya un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Por otro lado, podemos decir que los ritmos de aprendizaje se clasifican en:

- Aprendizaje rápido, caracterizado por asimilar la información y realizar las actividades con presteza y eficiencia
- Aprendizaje moderado: para este ritmo los estudiantes realizan las actividades en el tiempo establecido y retienen grandes cantidades de información que les permiten realizar procesos después de analizar.
- Aprendizaje lento: se caracteriza por que deben realizar varias veces la misma acción, de preferencia buscan lo práctico y concreto. Tienden a sentirse cómodos con tareas cortas.

Luego de haber abordado los estilos y ritmos de aprendizaje de una forma puntual, podemos notar que el docente, no solo tiene bajo su responsabilidad de transmitir conocimientos a sus estudiantes. Sino por el contrario, debe convertirse en un gestor del conocimiento y a la vez un estratega en cuanto a la forma en que desea gestionar dichos conocimientos.

Esto se vuelve aún más cuesta arriba, cuando se pretende llevar a la virtualidad donde la mayoría de la interacción y comunicación de los estudiantes con sus docentes es a través de una plataforma virtual y una pantalla de computadora.

En este punto cualquiera dirá que es una locura llevar tal labor, sin embargo, todo docente que se encuentra vinculado en los procesos de formación en educación virtual, puede recurrir a recursos web que nos ayudan a entender y conocer a nuestros estudiantes. Recurso que podemos encontrar dentro de las plataformas como foros, salas de chat y videoconferencias.

En cuanto recursos externos se pueden encontrar múltiples pruebas que ayudan no solo a los docentes a conocer mejor a sus estudiantes, sino también a ellos mismo.



Por otro lado, a parte de encontrar recursos en línea también los docentes e instituciones educativas pueden valerse de las plataformas educativas que ayudan a mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje valiéndose del internet. Tal como lo veremos a continuación en el siguiente contenido.

3. Herramientas y recursos de la plataforma Sakai

El internet se ha convertido en una vía por donde volúmenes y volúmenes de datos e información transita constantemente, lo que ha dado paso a la facilidad de adquirir información de fuentes diversas, pese a que estas pueden proceder de lugar de dudosa procedencia.

Ante esta realidad inevitable, las instituciones educativas y los docentes se enfrentan a estudiantes que poseen en sus manos dispositivos móviles (smartphone o Tablet) con la capacidad de cuestionar y poner en tela de duda lo expuesto en una clase o escrito. En tal sentido es necesario que el docente no solo posea competencia pedagógicas y comunicacionales, sino también competencias digitales y metodológicas que fortalezcan sus competencias docentes. Asimismo, el uso de plataformas educativas digitales, que ayuden a mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes de forma idónea y oportuna.

Por otro lado, es de tomar en cuenta que al hablar de plataforma digital educativas se refiere existe una gran variedad. Pero podríamos dividir las en aquellas que son open source (código abierto) y privativas, es decir de pago.

Plataformas de código abierto

- Moodle
- Chamilo LMS
- CANVA LMS
- Sakai
- LMS de Wordpress plugin



Plataformas comerciales o de pago

- Blackboard LMS
- E-ducativa
- FirstClass
- Saba
- Neo LMS





En este punto es necesario resaltar que la elección en el uso de una plataforma u otra recae bajo la responsabilidad de cada institución partiendo de las necesidades que se deseen cubrir con el uso e implementación de dicho recurso digital.

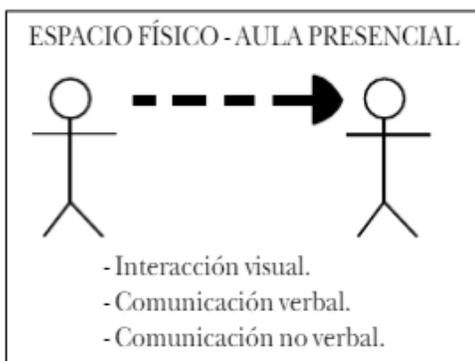
Planteado lo anterior, abordaremos de una manera seccionada para hablar de los recursos y herramientas con las que se cuenta en la plataforma Sakai. Es de aclarar que en ningún momento se pretende agotar cada recurso y herramienta sino más bien, proveer un panorama general de la plataforma con la cuenta la UFG.

Pero antes es necesario establecer: ¿Qué es Sakai?

Para ello Quijada Monroy, V. D. C. (2014). Lo describen de una forma puntual

“Sakai es un LMS desarrollado por un consorcio internacional de universidades, es de código abierto, tiene la finalidad de proporcionar un ambiente de aprendizaje propicio para la colaboración y ofrece dos funciones generales: una es la correspondiente a la docencia, donde mantiene disponibles módulos básicos para propósitos de aprendizaje concretos; la otra función se orienta hacia la investigación, de forma que los investigadores puedan compartir sus trabajos y resultados.”

Diferencia entre el contexto comunicativo y la relación visual-espacial de la formación presencial y la formación en línea





Dicho esto, se puede seccionar y agrupar las diferentes herramientas de la siguiente forma:

✓ **Herramientas de comunicación**

Dentro de este apartado podemos detallar **los foros** como medio de comunicación asincrónica, los cuales a su vez pueden ser una herramienta que permite la vinculación y relación de los estudiantes con su proceso de formación.

The screenshot displays a user interface for a virtual learning environment. At the top, there is a navigation bar with several dropdown menus: 'Mi Sitio', 'Didáctic 02 A PILOT', 'Uso didáctico de la p...', and 'Search Committee'. Below this is a sidebar menu with icons and labels for 'Overview', 'Muro', 'Anuncios', 'Guía didáctica', 'Unidad 1', 'Unidad 2', 'Unidad 3', 'Chat', 'Foros' (highlighted), and 'Calendario'. The main content area is titled 'FOROS' and contains a sub-menu with 'Foros', 'Nuevo foro', 'Organizar', 'Configurar plantilla', 'Estadísticas y calificación', and 'Seguir'. Below the sub-menu, the heading 'Discussions' is visible. A forum post is shown with the title 'Foro de dudas y consultas (Moderado)' and links for 'Nuevo tema', 'Configurar foro', and 'Más'. The post text reads: 'Este espacio está destinado para solventar duda relacionado con los contenidos de la semana', followed by a collapsed section 'Ocultar la descripción completa'. The main body of the post says: 'Estimados profesionales, este espacio es de tipo colaborativo y tiene como finalidad el que entre todos podamos apoyarnos brindando respuestas a los contenidos o bien actividades que se han de realizar.' and 'Por mi parte estoy dando seguimiento a sus intervenciones y respuesta a sus interrogantes.' with a link 'Ver fechas'.

Dentro del uso que se le puede dar a este recurso sería:

Generar debates sobre el contenido que se ha expuesto en el aula virtual, discutir ampliamente un punto de vista concreto.

Solventar dudas o consultas puntuales de un tema en cuestión, fomentando el trabajo colaborativo y aprendizajes significativos.

La función que juega el docente en el uso de este recurso, es el de moderador del proceso y a la vez dinamizar el mismo, algo que debe tenerse siempre en cuenta al momento de utilizarlo es la temporalidad, es decir, cuanto tiempo estará disponible para la interacción e intercambio de ideas.

Por otro lado, también es importante que los docentes puedan brindar retroalimentación oportuna a las participaciones de los estudiantes, con la



finalidad de generar un ambiente de motivación y expectación en los discentes.

Otra herramienta de comunicación que se puede encontrar dentro de la plataforma Sakai, son **las salas de chat** la cual permite una comunicación bilateral entre docentes y estudiantes; pero con la particularidad que se requiere la sincronía de ambos participantes.

Para que exista un uso correcto de esta herramienta debe haber una planificación previa que se alinee con los objetivos de los contenidos y el curso, por ejemplo, materiales complementarios o lecturas obligatorias que ayuden a los estudiantes a orientar sobre el propósito de ese encuentro sincrónico.

Al igual que en los foros, en las salas de chat es necesario que el docente pueda tener un papel de moderador, sin embargo, que no se vea de forma autoritaria, como también, hacer uso efectivo del factor tiempo con la finalidad de evitar la divagación en aspectos infructuosos. Para esto último es necesario que se pueda delimitar el alcance y propósito de esa sala de chat.

La mensajería o mensajes privados, tiene como finalidad de mantener una comunicación de forma individual entre docentes y estudiantes.



Es decir, que este espacio está pensado para mandar información detallada exclusiva para uno o varios estudiantes y es propicia para brindar una retroalimentación mucho más concreta al desarrollo y desempeño de cada estudiante.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a navigation bar with several dropdown menus: 'Mi Sitio', 'Didáctic 02 A PILOT', 'Uso didáctico de la p ...', and 'Search Committee'. On the left side, there is a vertical sidebar menu with various icons and labels: 'Inicio', 'Unidad 1', 'Unidad 2', 'Unidad 3', 'Calendario', 'Anuncios', 'Recursos', 'Tareas', 'Chat', 'Wiki', 'Archivo de correo', 'Información del sitio', 'Blogs', 'Certification', 'Muro', 'Contacte con nosot...', 'Novedades', 'Enviar correo', 'Evaluation System', and 'Mensajes privados' (which is highlighted). The main content area is titled 'MENSAJES PRIVADOS' and contains a sub-menu with 'Mensajes', 'Redactar mensaje', 'Nueva carpeta', 'Configuración', and 'Permisos'. Below this, the section is titled 'Mensajes' and lists four folders: 'Recibido (0 mensaje - 0 sin leer)', 'Enviado (0 mensaje)', 'Eliminado (0 mensaje - 0 sin leer)', and 'Borrador (0 mensaje - 0 sin leer)'. Each folder is represented by a folder icon and text.

✓ Herramientas de evaluación

Una de las primeras herramientas que encontraremos para evaluar de forma sumativa o formativa es la herramienta **tarea o asignaciones**, donde el docente tiene la posibilidad de generar un espacio, para que los estudiantes puedan realizar la entrega de una evidencia o producto requerido en el desarrollo de un contenido o materia.

En dicho recurso el docente tendrá la posibilidad de brindar una retroalimentación individual o colectiva partiendo de las características y descripción de la consigna como tal. A la vez permite la vinculación con el cuadro de calificaciones lo cual permite llevar un registro tanto al docente como al estudiante de forma oportuna.



Mi Sitio | Didáctic 02 A PILOT | Uso didáctico de la p... | Search Committee

Overview | Muro | Anuncios | Guía didáctica | Unidad 1 | Unidad 2 | Unidad 3 | Chat | Foros | Calendario | **Tareas**

TAREAS

Enlace | Ayuda

Tareas | Añadir | Lista de tareas por estudiante | Informe de calificaciones | Vista de estudiante | Opciones | Papelera

Permisos

Tareas

Mostrando 1 - 1 de 1 elementos.

|< < Mostrar 200 elementos... > >|

Título de la tarea	Para	Estado	Fecha de apertura	Fecha de entrega	Entregados / Nuevos	Escala	¿Borrar?
Entrega de tarea Revisar Duplicado Calificación	Todas las secciones/grupos	Abierta	15-sep-2021 11:15	22-sep-2021 11:15	0/0	0-10,00	<input type="checkbox"/>

Vista del docente sobre el recurso entrega de tarea

Overview | Muro | Anuncios | Guía didáctica | Unidad 1 | Unidad 2 | Unidad 3 | Chat | Foros | Calendario | **Tareas** | Wiki | Podcasts | Exámenes | Recursos | Calificaciones | Estadísticas | Información del sitio | Rúbricas | Mensajes privados | Ayuda

TAREAS

Enlace | Ayuda

Mostrar tarea...

► Configuración de "Entrega de tarea"

▼ Vista de estudiante de la tarea "Entrega de tarea"

Entregar 22-sep-2021 11:15

Número de reenvíos permitidos 2

Aceptar reenvíos hasta 21-sep-2021 11:15

Estado No ha empezado

Escala de calificaciones: Puntos (máx 10,00)

Instrucciones de la tarea
hola

Recursos adicionales para la tarea
No hay adjuntos todavía

Envío
Esta tarea admite tanto texto escrito como documentos adjuntos. Escriba sus comentarios en el área de texto de abajo, y utilice el botón de "Añadir Adjuntos" para incluir otros documentos como parte de su respuesta. Guarde frecuentemente mientras trabaja.

Adjuntos
No hay adjuntos todavía

Añadir adjuntos

Vista del estudiante entrega de la tarea

Pese a que, en la educación virtual, predomina muchísimo la realización de diferentes actividades, para que el estudiante demuestre la adquisición de



conocimientos. En ciertos momentos es necesario recurrir hay evaluaciones de tipo cognitivas; en tal sentido la plataforma cuenta con el recurso **exámenes**, la cual, le permite al docente no sólo evaluar al estudiante, sino recabar información sobre los conocimientos previos que cada participante o estudiante tiene en determinados contenidos teóricos.

Unidad 2
Unidad 3
Chat
Foros
Calendario
Tareas
Wiki
Podcasts
Exámenes
Recursos
Calificaciones
Estadísticas
Información del sitio
Rúbricas
Mensajes privados
Ayuda

Tabla de Contenidos

Parte 1 de 1 -

Preguntas 1 de 1 10 Puntos

Do you know how to create an assessment in Sakai CLE?

A.
I can start from scratch using the Assessment Builder in the Tests & Quizzes tool, and create at least ten different types of questions.

B.
I can cut and paste text into the "markup text" option in the Test & Quizzes tool because I have a Word document that adheres approximately to the "standard question format."

C.
I can create an assessment by drawing questions either randomly or systematically from a question pool that I created or one that my colleagues shared with me.

D.
I can import a series of questions from my text book publisher and incorporate those questions into my assessment in Tests & Quizzes.

Guardar Salir **Enviar para calificar**

Progress

Para esto último se cuenta con una serie de tipo de preguntas para cumplir con los objetivos que se persigue al momento de implementar este tipo de evaluación. Tales como: preguntas abiertas, falso o verdadero, opción múltiple, emparejamiento y complementarias.

✓ **Herramientas de contenido**

Dentro de la herramienta de contenidos podremos encontrar las siguientes secciones:

- **Recursos** cuyo propósito es tener un espacio dentro de la plataforma donde se puedan alejar archivos donde el estudiante pueda ya sea descargarlos o visualizarlos para su consulta. El uso que el docente puede hacer, es el de organizar de una forma coherente y por carpetas detallando brevemente el contenido de la materia.



Overview

Muro

Anuncios

Guía didáctica

Unidad 1

Unidad 2

Unidad 3

Chat

Foros

Calendario

Tareas

Wiki

Podcasts

Exámenes

Recursos

Calificaciones

Estadísticas

Información del sitio

RECURSOS

Enlace Ayuda

Recursos del sitio Transferir archivos Opciones Comprobar la capacidad Papelera Permisos

Recursos del sitio

Todos los archivos del sitio / Uso didáctico de la plataforma SAKAI Recursos

Mover Copiar Enviar a la papelera Mostrar Ocultar Mostrar columnas

<input type="checkbox"/>	Título	Acceso:	Creado por	Modificado	Tamaño
<input type="checkbox"/>	Uso didáctico de la plataforma SAKAI Recursos				
<input type="checkbox"/>	Documents	Sitio completo	Sakai Administrator	04-nov-2012 14:56	0 elementos
<input type="checkbox"/>	Images	Sitio completo	Sakai Administrator	04-nov-2012 14:56	2 elementos
<input type="checkbox"/>	Podcasts	Público	Herberth Guzmán	16-sep-2021 7:41	0 elementos
<input type="checkbox"/>	Read me first (new window will open)	Sitio completo	Sakai Administrator	06-nov-2012 10:54	1,5 KB

[Copiar contenido desde otro de mis sitios](#)

- **Wikis** sobre este recurso el docente tiene la posibilidad de crear de forma colaborativa junto con sus estudiantes, contenidos que guardan relación directa con las temáticas que se encuentren desarrollando en el curso materia. Cabe señalar, que este recurso brinda la oportunidad al estudiante de hacer uso de la creatividad al momento de exponer y presentar información que han investigado.

Mi Sitio Didáctico 02 A PILOT Uso didáctico de la p... Search Committee

Overview

Muro

Anuncios

Guía didáctica

Unidad 1

Unidad 2

Unidad 3

Chat

Foros

Calendario

Tareas

Wiki

WIKI

Enlace Ayuda

Inicio de la wiki Ver Editar Información Historial Notificaciones Buscar:

Home

Visitados recientemente

Home ha sido modificado por última vez por

Esta es una prueba de construcción de una Wiki.



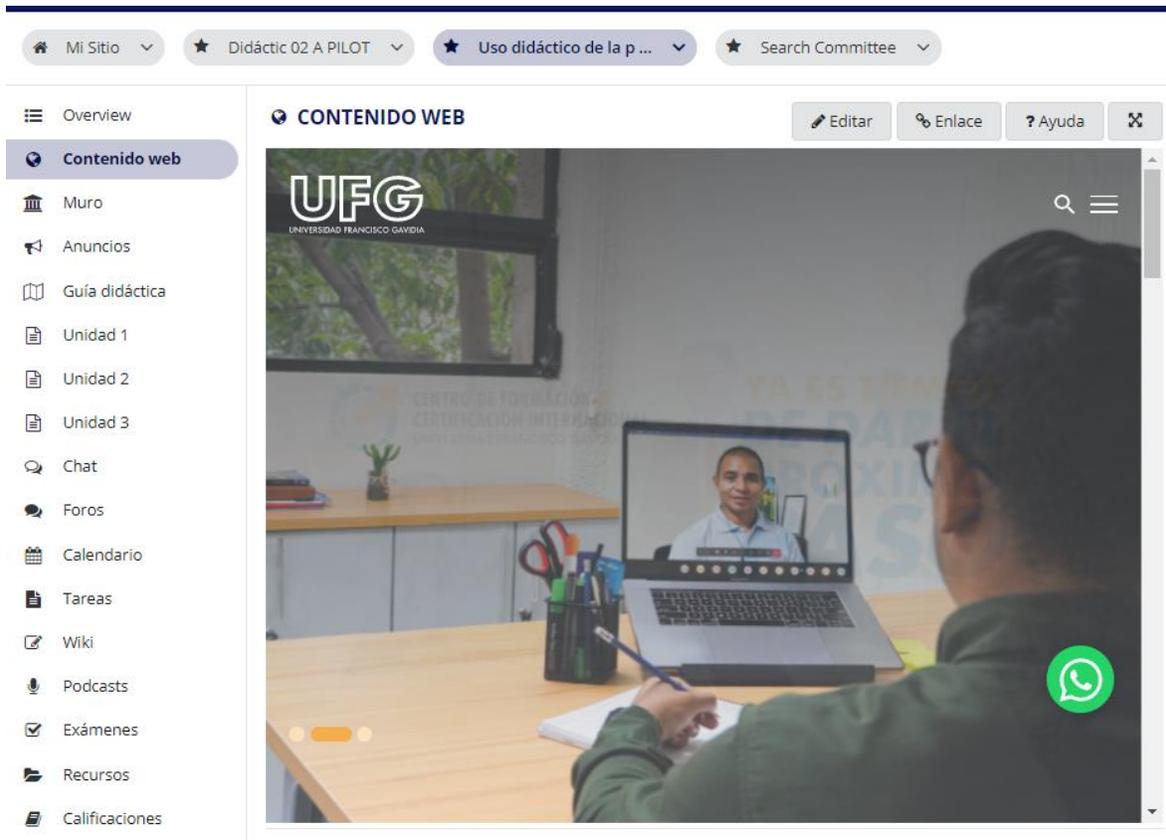
[Ser el primero en comentar](#)



- **Podcasts** a través de este recurso el docente puede perfectamente brindar indicaciones generales de forma audible y que a su vez el estudiante puede consultar con la finalidad de enterarse de temas puntuales que el docente desea exponer/presentar.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a navigation bar with four dropdown menus: 'Mi Sitio', 'Didáctic 02 A PILOT', 'Uso didáctico de la p...', and 'Search Committee'. On the left side, there is a vertical sidebar menu with icons and labels for 'Overview', 'Muro', 'Anuncios', 'Guía didáctica', 'Unidad 1', 'Unidad 2', 'Unidad 3', 'Chat', 'Foros', 'Calendario', 'Tareas', and 'Wiki'. The 'Podcasts' item is highlighted in blue. The main content area is titled 'PODCASTS' and has sub-tabs for 'Podcasts', 'Añadir', 'Opciones', and 'Permisos'. The 'Añadir' tab is active. Below the tabs, there are buttons for 'Enlace', 'Ayuda', and a close icon. The main heading is 'Añadir podcast'. Below this, there is a text instruction: 'Complete el formulario y a continuación escoja el botón apropiado. Elementos requeridos marcados con un *'. The form contains the following fields: '*Escoja un fichero' with a file selection button labeled 'Elegir archivo' and the text 'No se ha seleccionado ningún archivo'; '*Fecha/hora de publicación' with a date/time picker icon; '*Título' with a text input field; and 'Descripción' with a large text area. At the bottom of the form are two buttons: 'Añadir' (highlighted in blue) and 'Cancelar'.

- **Contenido web** esta es una herramienta que permite vincular las url ya sea de páginas web o blog coma para que el estudiante pueda consultar contenido relacionado a la materia o curso en particular.





✓ Herramientas de edición

Construcción de lecciones o contenidos, a través de este recurso el docente puede añadir texto y editarlo, también tiene la posibilidad de añadir enlaces e hipervínculo. Asimismo, incrustar contenido multimedia.

Prácticamente desde este apartado el docente podrá vincular enlaces a tareas, exámenes, foros, a recursos, anuncios, todo dependerá del enfoque y el uso que quiera el docente brindar al momento de construir el contenido para cada clase y los elementos que desee incorporar en dicho apartado.

The screenshot displays a web editor interface. At the top, there are navigation tabs for 'MI Sitio', 'Didáctic 02 A PILOT', 'Uso didáctico de la p...', and 'Search Committee'. Below the tabs is a sidebar with a list of navigation items: Overview, Muro, Anuncios, Guía didáctica, Unidad 1, Unidad 2, **Unidad 3**, Chat, Foros, Calendario, Tareas, Wiki, Podcasts, Exámenes, Recursos, Calificaciones, Estadísticas, Información del sitio, and Rúbricas. The main content area shows a page titled 'Introducción a la herramienta Contenidos'. A 'Añadir contenido' dialog box is open, featuring three columns of options: 'Simple Content Items' (Añadir texto, Añadir enlaces a contenido, Añadir subpágina, Añadir app de aprendizaje, Agregar ítems desde otra página, Incrustar contenido en la página), 'Linked or Embedded Items' (Enlace a una tarea, Enlazar a un examen, Enlazar a un foro o tema, Añadir carpeta de Recursos, Calendario, Incrustar anuncios, Incrustar conversaciones de foro), and 'Advanced Content Items' (Añadir lista de comprobación, Añadir una pregunta, Añadir herramienta de comentarios, Añadir contenido de estudiante, Cargar contenido en un archivo ZIP, Añadir herramienta externa). The background page contains text and images related to auroras, with some text partially obscured by the dialog box.



✓ Herramientas de Información

Dentro de elementos de información podremos destacar recursos como:

Guía didáctica cuya finalidad es detallar y fundamentar la materia o curso que se estará desarrollando y donde se expone también los objetivos, contenidos que el estudiante estará desarrollando. Es importante señalar que este recurso tiene la particularidad de ser unidireccional en su forma de comunicación y es el docente quien utiliza específicamente este espacio para comunicar lo antes descrito.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a navigation bar with four items: 'Mi Sitio', 'Didáctic 02 A PILOT', 'Uso didáctico de la p...', and 'Search Committee'. Below this is a sidebar menu with various options: 'Overview', 'Muro', 'Anuncios', 'Guía didáctica' (highlighted), 'Unidad 1', 'Unidad 2', 'Unidad 3', 'Chat', 'Foros', 'Calendario', 'Tareas', 'Wiki', 'Podcasts', 'Exámenes', 'Recursos', 'Calificaciones', 'Estadísticas', 'Información del sitio', and 'Mensajes privados'. The main content area is titled 'GUÍA DIDÁCTICA' and includes buttons for 'Enlace', 'Ayuda', and a refresh icon. Below the title, there is a 'Plan de estudios' section with 'Expandir Todo' and 'Vista de impresión' buttons. A note states: 'Para reordenar selección y arrastre los elementos en la lista, o bien use el teclado para seleccionar el ítem y luego use la teclas U y D. Los cambios tendrán efecto inmediatamente.' The main content area is divided into several sections, each with a header and a text input field: 'Fundamentación del curso', 'Objetivos', 'Contenidos', 'Plan de evaluación', 'Cronograma de actividades', and 'Presentación del tutor'.



Recurso **calendario** pese a que en muchas ocasiones es un recurso de esta índole puede ser visto como algo sin mucha relevancia, dentro de los entornos virtuales juega un papel importante, ya que permite tanto al docente como el estudiante, mantenerse expectante de las fechas críticas que no deben ser pasadas por alto para el cumplimiento de actividades o consignas que han sido establecidas según la planificación que el docente ha establecido de una manera previa.

Calendario por semana [Versión Imprimible](#)

Vista: Calendario por semana

lunes 20 de septiembre de 2021 - domingo 26 de septiembre de 2021 CST

< Semana anterior Hoy Semana siguiente >

Antes	lun 20	mar 21	mié 22	jue 23	vie 24	sáb 25	dom 26
8:00							
9:00							
10:00							
11:00			Due				
12:00							
13:00							
14:00							
15:00							
16:00							
17:00							



El recurso **anuncios**, le permite al docente publicar de manera expresa y puntual información que es necesario que cada uno de los estudiantes pueda visualizar con prontitud, lo cual le permitirá establecer una perspectiva al estudiante que hay un acompañamiento y seguimiento constante de parte del docente en el proceso de formación que se está desarrollando.

The screenshot displays a user interface for a learning management system. At the top, there is a navigation bar with several dropdown menus: 'Mi Sitio', 'Didáctic 02 A PILOT', 'Uso didáctico de la p...', and 'Search Committee'. On the left side, a vertical sidebar contains a list of navigation options: 'Overview', 'Muro', 'Anuncios' (highlighted), 'Guía didáctica', 'Unidad 1', 'Unidad 2', 'Unidad 3', 'Chat', 'Foros', 'Calendario', 'Tareas', 'Wiki', and 'Podcasts'. The main content area is titled 'ANUNCIOS' and includes buttons for 'Enlace', 'Ayuda', and a refresh icon. Below the title, the announcement is titled 'Ojo presten atención'. It lists the sender as 'Herberth Guzmán', the modification date as '14-sep-2021 11:09', and the group as 'sitio'. The message content is 'Hola a todos, presten atención a los puntos 1, 2 y 3 😊'. At the bottom of the message area, there are navigation buttons: '< Anterior', 'Volver a la lista', and 'Siguiete >'.



4. Los foros como medio de reflexión y comunicación asincrónica

Los seres humanos por naturaleza son un ente social, que vive y se desarrolla en sociedad. Si nos remontamos brevemente a la historia romana encontraremos el Forum Romanum, donde se celebran o llevaban a cabo múltiples acciones que iban desde aspectos políticos, religiosos y transacciones mercantiles. Prácticamente en estos espacios se llevaba la vida en sociedad e implícitamente la comunicación e interacción siempre estaba presente.

Con esto en mente y la evolución de los medios de comunicación como fueron las cartas, telégrafos y la llegada del teléfono para acortar la brecha comunicacional ofreciendo la inmediatez entre los individuos y una interacción fluida y constante. Con la llegada del internet y la explosión de la difusión de información de forma masiva mediante, el ser humano paso de ser a consumidor de la información a productor o autor de información.

Dentro de este punto, ingresaron los foros de discusión para analizar y discutir tópicos específicos que sean de interés para quienes participan en ellos.

Por increíble que parezca se remotó el Forum, con la particularidad que ahora ya no sería de forma física y simultánea, sino mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Ante esta realidad de la era digital, las instituciones educativas y los docentes en concreto se ven en la necesidad de formarse en el uso tecno pedagógico de las TIC en los procesos de formación. Esto concuerda con lo que López-Barajas y Sarrate (2002) mencionan puntualmente: “Es a través del aprendizaje permanente que se facilita la adaptación a las demandas de la sociedad del conocimiento”.

Por lo tanto, es menester de todo docente que se encuentre inmerso en procesos de formación en los entornos virtuales, lograr dominar y adaptarse a la necesidades y una de estas necesidades que puede mencionar es la posibilidad de generar conocimientos nuevos mediante el uso de los foros que se pueden utilizar en las diferentes plataformas educativas que han adoptado las instituciones educativas, con la finalidad de dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante este tipo de recursos de comunicación.

Ya que, como menciona (Ruiz et al., 2016): “Uno de los elementos fundamentales de cualquier actividad formativa son las vías de comunicación que se habilitan, puesto que, si no existe una comunicación efectiva entre docentes y estudiantes, no se puede hablar realmente de educación, independientemente del contexto en el que se enseñe. Cuando se realiza en un entorno virtual de aprendizaje se



puede comprobar cómo se van incorporando diferentes canales de comunicación (foros, correo electrónico, videoconferencias, chats, blogs, etc.), que permiten una comunicación síncrona y asíncrona de enorme riqueza para la enseñanza a distancia”

Dentro de la comunicación síncrona y asíncrona en los entornos virtuales de aprendizaje, la que prima es la asíncrona, debido a que es muy complicado que un docente y un estudiante permanezcan 24/7 en la plataforma educativa a la espera de una respuesta o interacción. Sin embargo, para que esta forma de comunicación rinda fruto, se requiere de ambos actores tenga un compromiso y responsabilidad compartida con la finalidad de: 1 cumplir con los objetivos que se persiguen en el curso o materia, y 2 que tanto docentes y estudiantes desarrollen y promuevan un sentido de pertenencia y afinidad en el uso de este tipo de recursos.

Habiendo dicho esto se hace necesario que se puedan puntualizar definiciones concretas sobre los foros. Para esto último, Feliz (2012) detalla: “los foros son espacios comunicativos de carácter asíncrono basados en el intercambio de mensajes organizados en secuencias encadenadas que los estudiantes han valorado especialmente puesto que perciben la discusión virtual como más democrática que los debates que se desarrollan en una clase presencial tradicional, al tiempo que los consideran más interactivos y sociales”

- ✓ Por su parte, Arango (2003) describe los foros como escenarios de comunicación por Internet, donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas. Son una herramienta que permite a un usuario publicar su mensaje en cualquier momento, quedando este visible para que otros participantes que entren más tarde puedan leerlo y dejar una respuesta. La dilatación de los ciclos de interacción favorece la reflexión y la madurez de los mensajes.

Partiendo de estas dos definiciones expuesta se puede decir entonces, que los foros en el ámbito educativo, permiten a los estudiantes:

- Articular ideas y opiniones de forma concreta.
- Exponer de fuentes diversos puntos alternativos a lo que otros compañeros expresan.
- La interacción bilateral entre los participantes.
- Promueve y desarrolla el pensamiento crítico.

Bajo este punto, vale la pena realizar la siguiente interrogante: ¿Cuál es la ventaja que destaca en el uso de los foros en los entornos virtuales? En tal



sentido, tal como lo expresa Buil et al., (2012), su principal ventaja reside en ser capaces de involucrar al alumno propiciando la interacción entre iguales, consiguiendo de ese modo que se les reconozca como actores principales de su proceso formativo, promoviendo y fortaleciendo su sentimiento de pertenencia al grupo, y donde el profesor adquiere el papel de moderador y motivador en el proceso de aprendizaje.

En la misma línea de pensamiento Cuenca (2015) detalla lo siguiente:

“el objetivo de un foro es crear una reflexión para lograr un concepto claro y preciso mediante las intervenciones de los participantes que se irá construyendo poco a poco a partir de las aportaciones de estos.” Es decir, que no solo se trata de participar por participar, sino que en verdad se construyan aprendizajes y conocimientos significativos.

Por su parte, Ornelas (2007) señala los siguientes beneficios respecto a la utilización de los foros de discusión:

- a) Refuerzan el aprendizaje y mejoran su significatividad.
- b) Permiten conocer las actitudes de los alumnos respecto a ciertos temas.
- c) Favorecen el desarrollo de habilidades sociales mediante la interacción.
- d) Ayudan a mejorar las habilidades de comunicación escrita.

Hasta este punto, se ha procurado exponer las razones de peso en el uso e implementación de este recurso en un entorno virtual de aprendizaje. Pero es necesario hacer notar que los foros como tal no representan en su totalidad un ambiente virtual de aprendizaje, que son importantes, eso ya lo hemos dejado claro y de forma positiva.

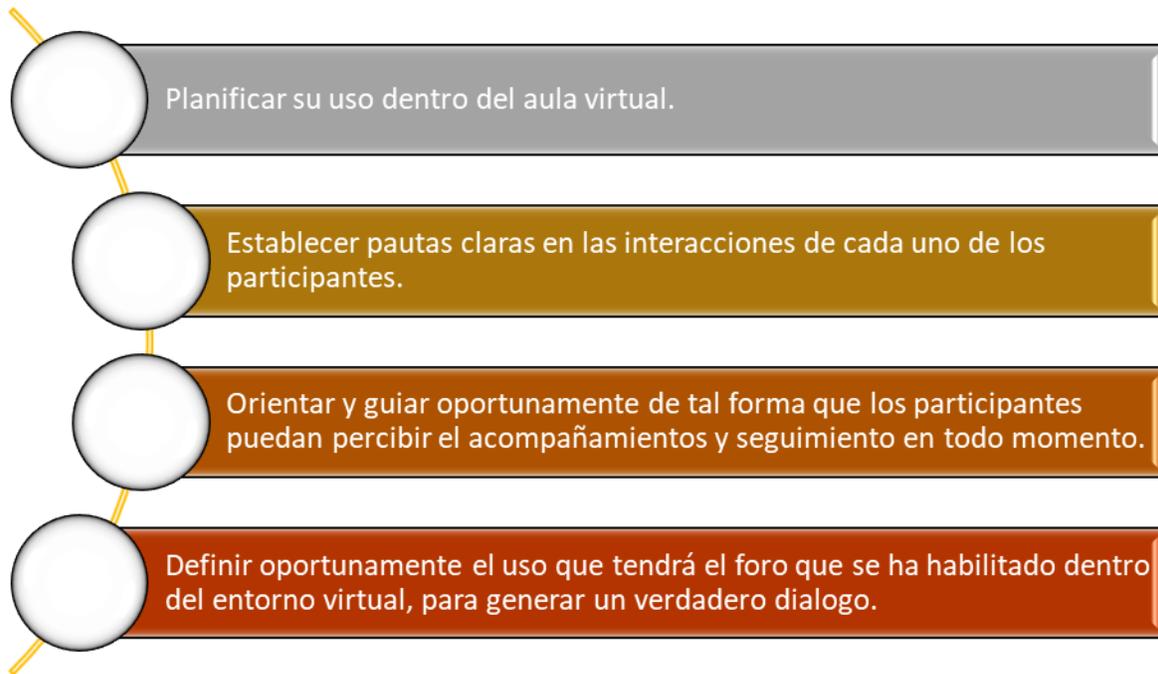
Pero es necesario que el docente al hacer uso de este recurso, lo haga desde la concepción de su planificación didáctica, es decir, que esté planteado de forma integral en el proceso de formación del curso o la materia que este desarrollará.

El grave error que hoy en día se comete, es que los docentes colocan este recurso de forma casi como un “comodín” o para rellenar un espacio dentro del aula. ¿Cuál es el resultado? Un recurso mal utilizado, el estudiante pierde interés pues es visto como algo sin valor ni significado en su proceso de formación.

Otro fenómeno que acontece es que el docente crea y coloca el recurso foro, pero nunca más se dedica a interactuar con sus estudiantes y sin que, ni para qué. Un espacio pensado para construir aprendizajes significativos, se ha vuelto una lucha campal de comentarios infructuosos y sin sentido ni relación con el tema u objetivo con el que se creó el espacio.



Para prevenir este tipo de situaciones, los docentes deben de realizar varias acciones concretas:



Con este último punto, es oportuno citar lo que Arango (2003), expone sobre el diálogo en un aula virtual a través de los foros se desarrollan tres formas de diálogos:

- a) Diálogos sociales, que se caracterizan por la informalidad y la necesidad de compartir asuntos gratificantes para el autor.
- b) Diálogos argumentativos, que surgen de la lógica individual y se caracterizan por la defensa de puntos de vista personales no necesariamente contrapuestos a los de los demás.
- c) Diálogos pragmáticos, donde se pone en juego el conocimiento de todos, para construir desde distintas miradas, significados, etc.

No cabe duda que, al ir avanzando en el desarrollo de este tema, se hace más evidente que no se puede tomar con liviandad recursos tan valiosos que pueden sumar de forma positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tal razón y a efectos de tener un panorama concreto de como los docentes pueden utilizar los foros en los entornos virtuales, se presenta una clasificación que permita diferenciar de forma oportuna el objetivo que tienen.

Dicha clasificación se basa en lo que señala Pérez (2013):



- Foros académicos, cuya finalidad busca argumentar, debatir, reflexionar puntos específicos de un tema en concreto. Este tipo de foro guarda un alto grado de relación con los objetivos de la materia o curso, además de ser de carácter obligatorio la participación de los estudiantes.
- Foros sociales o también llamado cafeterías virtuales, tiene un carácter informal y casual que procura la socialización y generar conversaciones abiertas entre los participantes. Sobre este punto Arango (2003) abona diciendo: “Sirven para el reconocimiento, esparcimiento para compartir y crear vínculos entre pares.

Lo ideal de este foro, es que se mantenga abierto durante todo el curso ya que este le brindará la oportunidad tanto al docente y estudiante ir conociéndose un poco mejor.

- Foros de dudas o foros técnicos, este tipo de foros tienen como objetivo solventar dudas puntuales, ya sea de temas o problemas de como realizar o desarrollar una actividad en concreto. Esto además les da la oportunidad a todos a desarrollar trabajo colaborativo y resolviendo colectivamente un problema.

Del mismo modo, se recomienda que este tipo foro permanezca abierto durante todo el curso y así enriquecer el proceso durante.

En conclusión, cada foro tiene un propósito definido dentro de las aulas virtuales. Es decir, que a pesar de ser el mismo recurso la finalidad y aplicación puede ser diferente.

Por tal motivo, para que los foros cumplan ese propósito por el cual han sido creado dentro del aula, es necesario considerar los siguientes elementos al momento de participar:

- El estudiante debe leer toda la consigna y seguir los pasos establecidos.
- Que las aportaciones sean acordes a lo solicitado en la consigna.
- Hacer uso correcto de las Netiquetas.
- Las participaciones deben ser puntuales y concretas evitando la ambigüedad.
- En el caso de los estudiantes no contemplar la idea que habrá una retroalimentación individual por parte del tutor(a).



Para cerrar este apartado, es necesario destacar que el éxito de este tipo recursos se encuentra en la motivación, por lo tanto, el docente tiene ese rol de brindar o promover ese dinamismo en estos espacios de aprendizaje con sus estudiantes.

5. La comunicación sincrónica mediada por Microsoft Teams

Dorfsman (2012) explica que los cambios en la profesión docente son parte de las exigencias de la sociedad de la información según la gestión del quehacer a través de dimensiones disciplinares, pedagógicas, personales y comunitarias que tienen repercusiones en lo académico y personal de los docentes.

Con lo expresado hace un momento, el autor enfatiza la necesidad de cambios en respuesta a las necesidades que esta sociedad demanda.

En la educación virtual, esto se hace notorio en la medida que los docentes utilizan las plataformas digitales de educación para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Y a su vez, para mantener una comunicación constante con los estudiantes sea está, a través de la asincronía que es la que predomina más en los entornos virtuales de aprendizaje. Y en ocasiones la comunicación sincrónica mediada por salas de chat o bien por medio de videoconferencias.

Para hablar de comunicación sincrónica debemos entender que es el proceso comunicativo que se entabla de forma simultanea sea esta de forma presencial o mediada por las TIC.

Para mediar la comunicación mediante las TIC, se hace necesario utilizar el sistema comunicación que se conoce como videoconferencia, el cual en los últimos años a tomado y ganado cada vez más protagonismo no solo en el ámbito académico sino también empresarial.

Definiendo las videoconferencias y la razón de utilizar este recurso

Para Isla y Ortega (2001), Láser (1996) La videoconferencia es: “Combinación tecnológica de audio, video y redes de comunicación que permite la interacción en tiempo real entre personas remotas”.

Dentro de las herramientas de comunicación sincrónica que podemos utilizar en plataformas educativas podemos encontrar Bigbluebotton, que es una herramienta de software libre, pero que está basada en Java, un lenguaje que se encuentra en desuso, lo que representa problemas para utilizar dicho recurso. Por lo anterior, muchas instituciones educativas han optado por recursos alternativos de terceros, por ejemplo: Google Meet, ZOOM, Microsoft Teams, Jitsi, etc.



Las videoconferencias como herramienta para el aprendizaje en la educación virtual

Se trata de una herramienta que, bien planificado su uso en los entornos virtuales, puede generar múltiples posibilidades. Convirtiéndola en una ventana abierta al mundo, teniendo la posibilidad de contar con expertos o profesionales que puedan fortalecer temas o contenidos que se encuentran dentro de la planificación de un curso o materia.

Esto concuerda con lo expresa Para Alonso y Gallego (2007), donde destacan que: “La videoconferencia pueden completar su aprendizaje bajo la orientación de profesores especialistas. El trabajo colaborativo como metodología de aprendizaje amplía sus posibilidades al poder contar con participantes grupales procedentes de sitios diversos con los que se pueden comunicar e interaccionar con la videoconferencia”.

Por otro lado, también la videoconferencia es una herramienta de interacción social que bien utilizada puede general una vinculación entre docente y estudiante, donde puede funcionar para entablar consultas puntuales de un tema o punto que se encuentre entre dicho y que requiera la orienta expedita del docente. Del mismo modo, al hacer uso de este recurso el docente tiene la posibilidad de apoyarse de otras estrategias que permitan explorar nuevas posibilidades de enseñanza de una forma creativa, que le den ese toque de originalidad a su participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las ventajas y desventajas que conlleva utilizar las videoconferencias

Para que haya una visión clara de como poder utilizar este tipo de recursos se detallan una seria de ventajas que le permiten al docente tener claridad al momento de recurrir a este tipo de comunicación sincrónica.

- ✓ La enseñanza ya no se centra en la información del libro, adquiere vida y sentido en las personas que hablan e interactúan entre sí.
- ✓ Contar personas expertas sobre temas concretos enriquecen el conocimiento de los participantes.
- ✓ Al planificar el desarrollo de la videoconferencia de forma oportuna y con cada uno de los recursos que ha de utilizar el docente, se puede obtener resultados positivos que generan construcción de aprendizaje significativo.

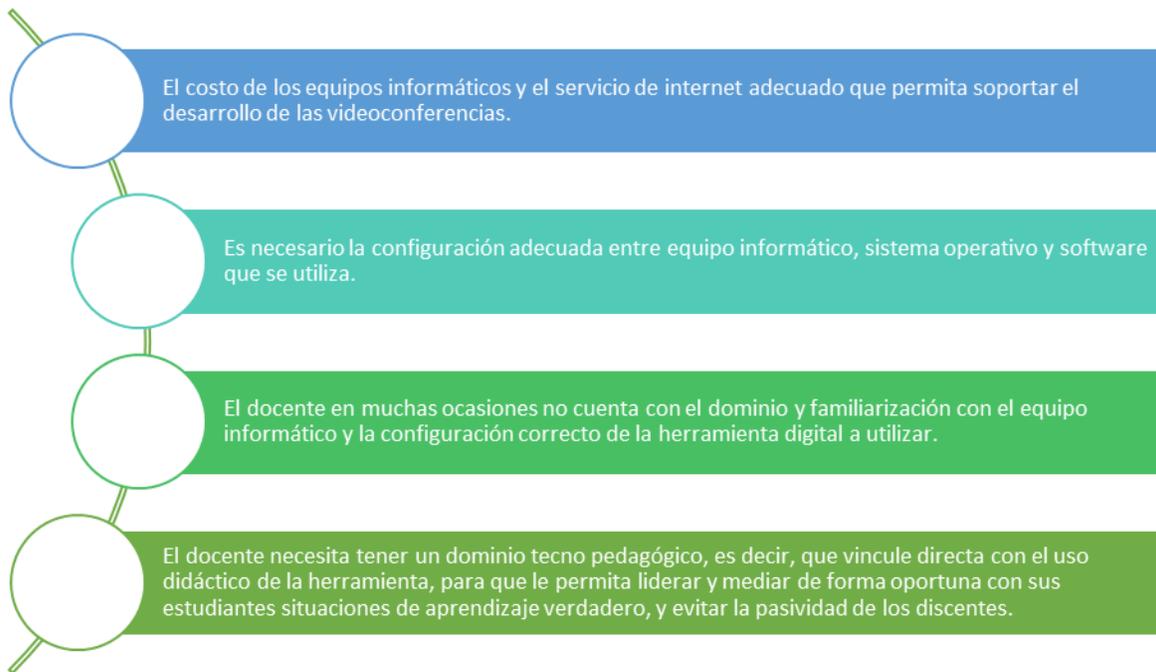


- ✓ Brinda la oportunidad al estudiante de participar activamente en su proceso de formación mediante la reflexión y comentarios.
- ✓ Permite tanto al estudiante como el docente aprovechar mejor los recursos y el tiempo invertido.
- ✓ Brinda la posibilidad de incorporar videos, audios, pizarras digitales, realizar lluvias de ideas, uso de herramientas web, etc.

Desventajas en el uso de las videoconferencias

Por mucho que se dese expresar bondades y aspectos positivos en el uso de este tipo de recursos de comunicación sincrónica, es necesario exponer aquellos inconvenientes o desventajas que se tiene en el uso de este tipo de recursos.

En tal sentido se detalla algunos elementos:



Recomendaciones para el desarrollo de videoconferencias

- ✓ Se requiere contar con un equipo informático que integre cámara y micrófono con disminución de ruido ambiente.

- ✓ Una conexión estable de internet no menor a 5 MB, preferiblemente conectado a un punto de red mediante el cable UTP.
- ✓ No se recomienda el uso de tableta para el docente dado que el recurso posee limitaciones en cuanto a la moderación.
- ✓ Procurar evitar movimientos bruscos e innecesarios, es necesario tener en cuenta el retardo en las conexiones
- ✓ Procurar siempre la puntualidad y detallar la agenda que se desarrollará en la sesión.
- ✓ Procurar la motivación constante de los participantes mediante pausa didácticas.
- ✓ Reforzar la confianza de los estudiantes en sus intervenciones.
- ✓ Establecer un tiempo de preguntas y respuestas para reflexionar sobre lo expuesto en la videoconferencia.
- ✓ Al finalizar la conferencia dedicar unos minutos a resumir lo realizado y responder las interrogantes que puedan surgir.

Microsoft Teams y su enfoque educativo

Muchas instituciones educativas tanto a nivel básico hasta superior han optado por desarrollar sus video clases o videoconferencias, por medio de diferentes herramientas de comunicación sincrónicas unas más complejas que otras.

En el caso de la UFG utilizan Microsoft Teams para llevar dichos procesos de formación de forma síncrona. Pero, ¿Qué es Microsoft Teams? En palabras de Microsoft Education:

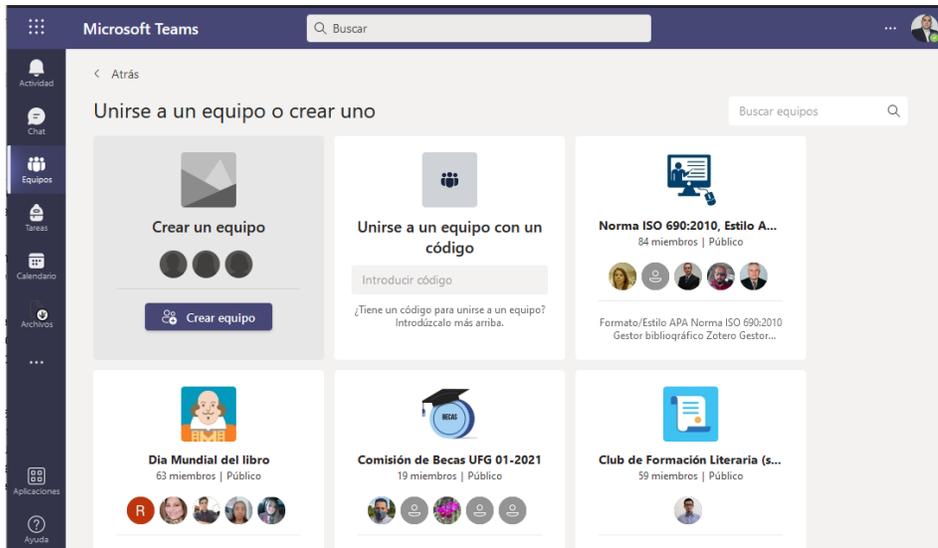
“Es un centro digital que reúne conversaciones, contenido, tareas y aplicaciones en un mismo sitio, lo que permite a los educadores crear entornos de aprendizaje dinámicos”.





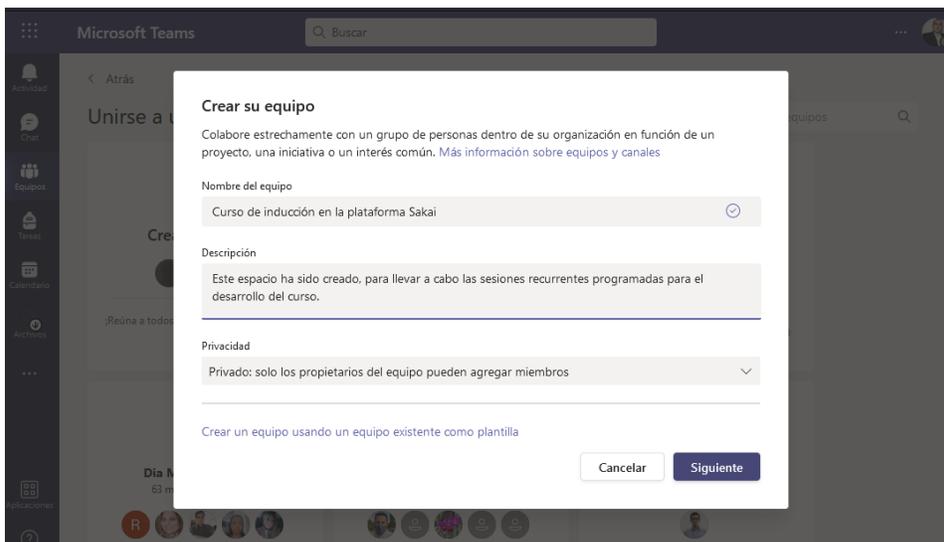
Tal como lo expresan, es más que una simple herramienta de comunicación, ya que también brinda la posibilidad de ser una plataforma educativa. Sin embargo, el enfoque que se le dará es únicamente como medio de comunicación síncrono para videoconferencias y salas de chat.

Dentro los elementos que destaca esta herramienta es que el docente puede crear y gestionar “equipos”, lo cual sería perfectamente el nombre de la materia o curso que ellos desarrollan.



Creación del equipo donde se desarrollará la interacción

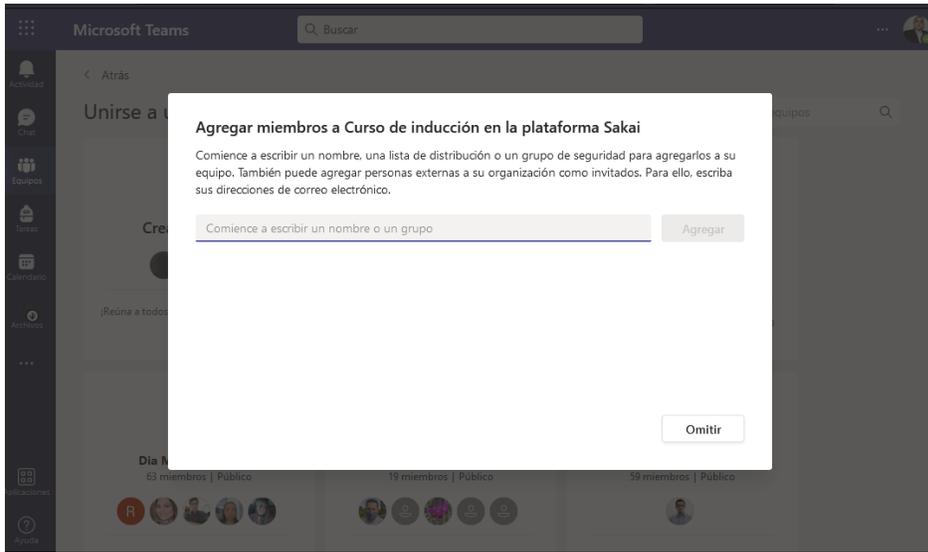
Definido el nombre del equipo, el docente tiene la posibilidad de inscribir a los estudiantes de dicho curso, con lo cual, ellos podrán de forma exclusiva ingresar a dicho espacio que esta siendo preparado por el docente.



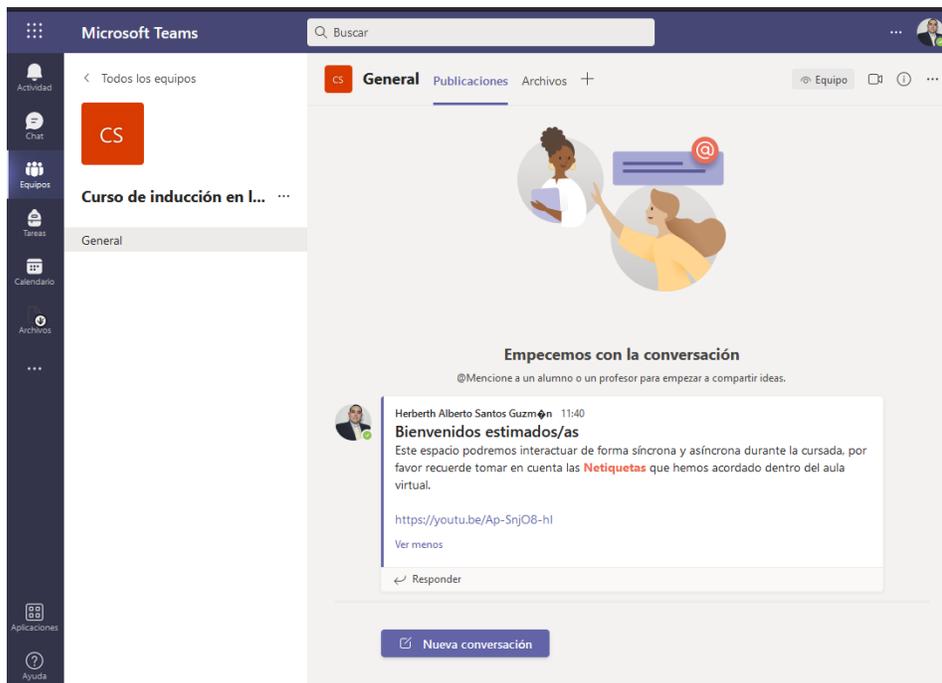
Generalidad que deben completar al momento de crear el equipo



Añadir participantes al equipo creado



Posterior a ello, se crea un canal general, donde el docente y estudiantes pueden realizar publicaciones que serán visibles a todos los participantes. Vale la pena mencionar que se puede establecer un reglamento con base las normas de comportamiento en el internet (Netiquetas), para que todos los miembros puedan acatar los acuerdo y pautas establecidas por el docente al momento de desarrollarse las videoconferencias.



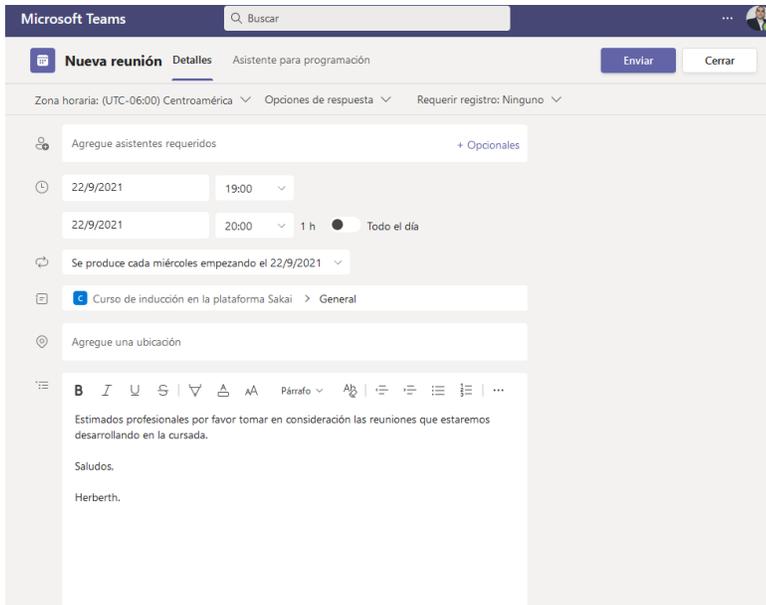
Ejemplo de una publicación en el canal del equipo



Otro aspecto que juega un papel importante es la programación de las sesiones o encuentros sincrónicos.

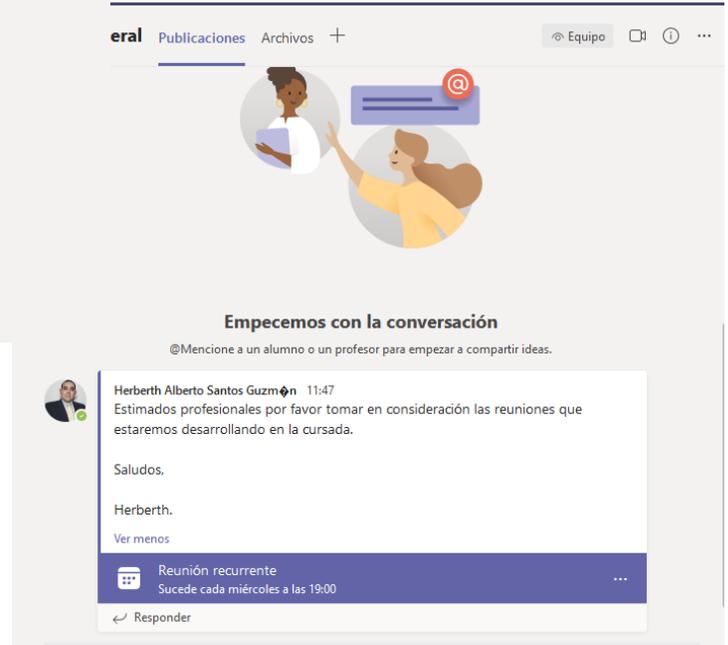
En este punto, dado que el docente cuenta con una planificación didáctica previa es posible que, en lugar de estar generando reuniones para cada día, se establezca una reunión recurrente. Para esto, debe dirigirse al apartado programar reunión y completar las generalidades: Título, establecer día y hora. Pero sobre todo prestar atención en la opción de recurrencia donde se deberá escoger personalizado y establecer el inicio y fin del desarrollo de las videoconferencias.

The screenshot shows a Microsoft Teams chat interface. At the top, there is a search bar labeled "Buscar" and a profile picture of a user. Below the search bar, the chat title is "General" with tabs for "Publicaciones" and "Archivos". A meeting invitation menu is open, showing options: "Reunirse ahora" (Join now) and "Programar una reunión" (Schedule a meeting). A button labeled "Programar una reunión" is also visible. The chat content includes a header "Empecemos con la conversación" with a sub-header "@Mencione a un alumno o un profesor para empezar a compartir ideas." Below this is a message from Herberth Alberto Santos Guzmán, dated 11:40, with the text "Bienvenidos estimados/as" and a welcome message. The message includes a YouTube link: <https://youtu.be/Ap-SnjO8-hI> and a "Ver menos" link. At the bottom, there is a "Responder" button.



Creación de reunión recurrente, la cual será publicada en el canal general del equipo

Una vez finalizada la programación los estudiantes podrán ver publicada la reunión en el apartado general del curso o materia. Pero también el docente tiene la posibilidad invitar vía correo electrónico a otras personas.



Las salas de grupo como posibilidades para trabajo colaborativo

En el pasado se sostenía que si bien es cierto las videoconferencias pueden ayudar a comunicar y transmitir información, pero era muy difícil concebir que hubiera interacción entre los participantes, sin la presencia de un anfitrión o moderador.

Para sorpresa de muchos a medida que la tecnología ha ido avanzada, hoy por se cuenta con herramientas que permiten esto posible, donde se pueden llevar a cabo discusiones de casos, talleres de reflexión, aprendizaje basado en problemas. Donde los estudiantes pueden ser agrupados aleatoriamente o seleccionados previamente.

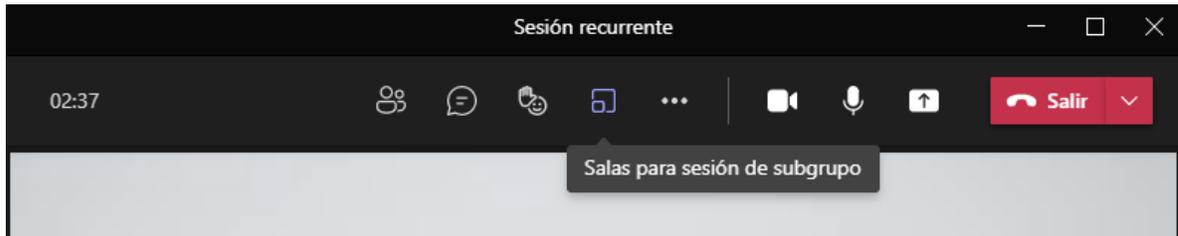
Todo este mediante las salas de grupos reducidos o **breakout Rooms**, cuyo propósito es precisamente reunir a los estudiantes y colocarlos en una sala diferente a la principal y se puedan llevar a cabo un verdadero análisis y desarrollo de un tema o bien plantear diferentes experiencias de aprendizaje.



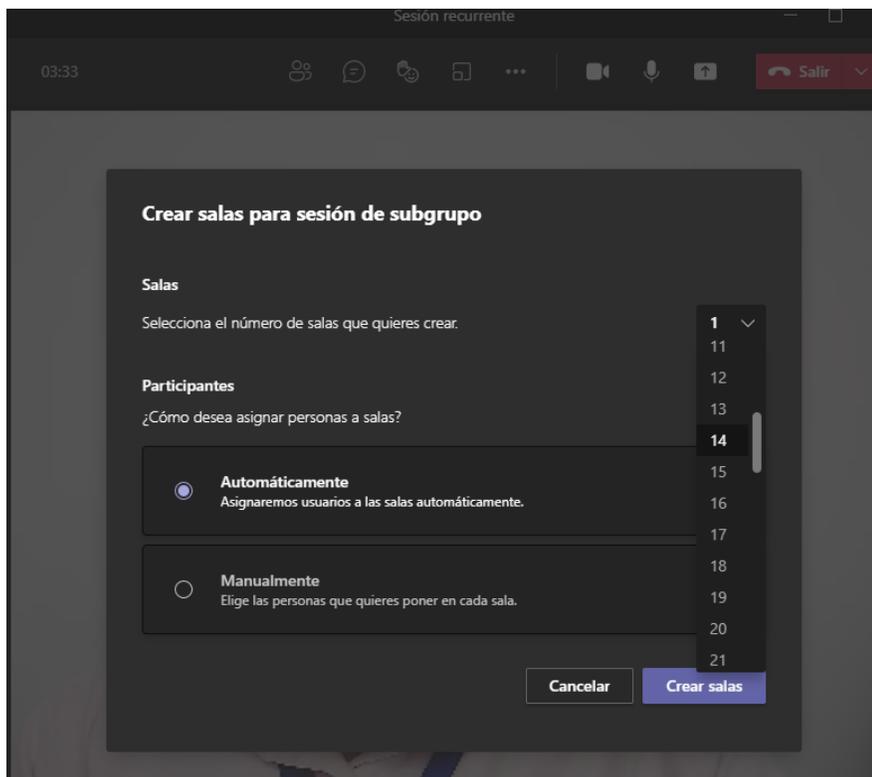
Está claro, que para que esto tenga resultado favorables, los docentes deben planificar muy bien el desarrollo de este tipo de actividades síncronas. Ya que requiere la configuración de los grupos pequeños de forma en vivo.

Para esto último se requiere seguir una serie de pasos:

- Seleccione la opción sala de subgrupos.



- Determinar cuántas salas se crearán, esto dependerá en la medida de cuan grande es el grupo de participantes (Microsoft Teams permite crear hasta 50 subgrupos).





- Establecer si la distribución será de forma automática o manual dando la posibilidad que el docente decida quienes trabajarán en cada grupo.

Crear salas para sesión de subgrupo

Salas

Selecciona el número de salas que quieres crear. 5

Participantes

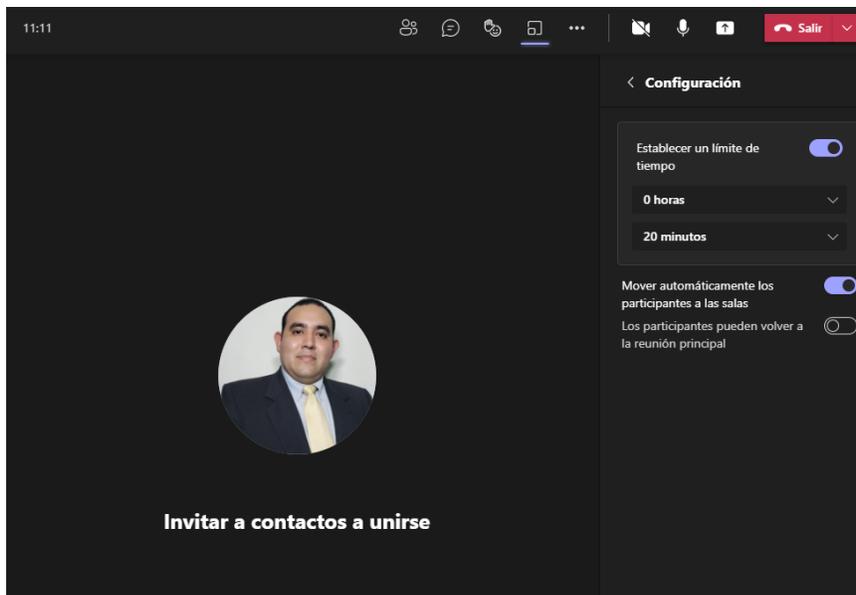
¿Cómo desea asignar personas a salas?

Automáticamente
Asignaremos usuarios a las salas automáticamente.

Manualmente
Elige las personas que quieres poner en cada sala.

Cancelar Crear salas

- Es necesario que el factor tiempo esté siempre definido para esto, se puede establecer un limite de tiempo para cada grupo.





Una vez definido estos por menores, el docente puede dar por iniciada todas salas de grupos y los integrantes serán dirigidos de la forma establecida.

Algo muy importante es que durante el tiempo que se esté llevando a cabo la dinámica de grupos, el docente debe estar pendiente de cada sala y puede incorporarse a cualquier de las salas, con la finalidad de supervisar y apoyar de ser necesario a los estudiantes brindado una retroalimentación clara y oportuna.

Como se pueden dar cuenta la dinámica de salas de grupos de Microsoft Teams, es la misma que se ha llevado de forma tradicional en la presencialidad, pero que ahora mediante la TIC es posible homologar hasta cierto punto estos escenarios de comunicación e interacción sincrónicamente.

Para cerrar este apartado, parecen oportunas las palabras que Alonso y Gallego (2007) donde se expresan sobre las posibilidades que se tiene mediante este tipo de recursos:

“La videoconferencia se ha consolidado como un recurso multimedia lleno de posibilidades que potencia de manera notable la dinámica de las clases y sesiones presenciales habitual en los centros de enseñanza y refuerza la metodología propia de la enseñanza a distancia.”



Bibliografía

- Avendaño Porras, V. (2012). Construcción de un modelo de plataforma educativa virtual para la generación de conocimiento. B - EUMED. <https://elibro.net/es/lc/ueesbiblio/titulos/51717>
- Araujo Portugal, J. C. (2019). El papel de los foros de discusión en un curso virtual. Burgos, Editorial Universidad de Burgos. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/ueesbiblio/120780?page=15>.
- Arias-Velandia, N. (Ed.) (2018). Aportes a la investigación sobre educación superior virtual desde América Latina: comunicación, redes, aprendizaje y desarrollo institucional y social. Editorial Politécnico Grancolombiano. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/ueesbiblio/127367?page=188>.
- Alonso García y Gallego Gil (2007) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. UNED McGraw-Hill, España
- Alonso y Blázquez (2016), El docente de educación virtual - Guía básica. Alfaomega, Narcea.
- Bautista, Borges, Flores (2016) didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje, Alfaomega, Narcea
- Benjamin Veschi, 12/2018, Etimología de Foro recuperado el 16-09-2021 en <https://etimologia.com/foro/>
- Quijada Monroy, V. D. C. (2014). Aprendizaje virtual. México, D.F, Mexico: Editorial Digital UNID. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/ueesbiblio/41157?page=38>.

CONCLUSIONES

- Este proyecto se presenta como la oportunidad de capacitar a los docentes de la Escuela de Postgrados de Universidad Francisco Gavidia, donde ellos puedan hacer uso efectivo de la plataforma educativa Sakai y mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma efectiva.
- Con la implementación de este curso se rompe el paradigma que las plataformas educativas sean utilizadas como meros repositorios de archivos o la nube personal de los docentes y estudiantes. Dándole el verdadero sentido pedagógico que estas poseen, utilizando los medios de comunicación asíncrona para generar una genuina interacción entre docentes y estudiantes.
- Al implementar los Breakout rooms De Microsoft Teams, los docentes estarán brindando espacios de análisis y reflexión síncronos donde sus estudiantes podrán interactuar entre pares y promoviendo el trabajo colaborativo, con lo cual, sus jornadas serán más dinámicas y enriquecedoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- El uso de herramientas web 2.0 en conjunto con estrategia de enseñanza y aprendizaje colaborativa, permiten a los participantes construir de forma individual como colectiva aprendizajes significativos. Ya que, no solo parten de sus conocimientos previos, sino que suman lo aprendido por medio del proceso de aprendizaje y adaptación de la nueva información provista.
- El curso además de beneficiar directamente al docente y estudiante abona positivamente a la Escuela de Postgrados UFG, y a la unidad de desarrollo profesional docente de la universidad. Con un curso que puede ser replicado en las nuevas contrataciones docentes, con la finalidad de brindar orientaciones claras de la manera como debe usarse la plataforma educativa.