

## Buenas prácticas para docentes en el uso de espacios virtuales

**Un profesor debe ser consciente de que las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa. Se deben utilizar las TIC de forma que el estudiante aprenda “haciendo cosas” con la tecnología.**

**Todas las asignaturas deberán tener cargada en el curso virtual al menos los siguientes documentos:**

- Programa de la asignatura.
- Cronograma de la asignatura. Plantilla disponible en: <https://educaciondigital.unnoba.edu.ar/recursos-y-plantillas/>.
- Bibliografía (Revisar derechos de autor).
- Mecanismos de comunicación y retroalimentación entre docentes y alumnos y entre pares, como foros de Avisos y de Consultas, mensajería, tutoría (formas y tiempos de respuestas).

**En los espacios virtuales, es deseable que el grupo docente tome al menos las siguientes acciones:**

- Promover las relaciones entre profesores y estudiantes.
- Desarrollar estrategias para atender dudas, asesorar y orientar a los estudiantes en las problemáticas planteadas.
- Desarrollar dinámicas de cooperación entre los alumnos a través de actividades grupales colaborativas.
- Fomentar el trabajo en equipo, la lectura analítica, el pensamiento crítico entre otras.
- Permitir procesos de retroalimentación.
- Enfatizar el tiempo de dedicación a la tarea. (Tener en cuenta el tiempo real que le llevará al alumno la lectura del material, la resolución de la actividad, etc).
- Guiar a los alumnos en la adquisición de nuevos hábitos y técnicas de estudio en esta nueva modalidad.
- Promover la autonomía y el desarrollo de estrategias de autoaprendizaje.
- Respetar la diversidad de formas de aprender.
- Transmitir a los estudiantes una disciplina de superación de las dificultades y persistencia en las actividades.
- Cuando se planifica una actividad en la plataforma debe hacerse explícito no sólo el objetivo sino también el contenido curricular. Se

encuentran disponibles plantillas de ejemplo en <https://educaciondigital.unnoba.edu.ar/recursos-y-plantillas/>

- Contemplar la evaluación continua de los estudiantes.

### **¿Qué actividades se pueden plantear en los espacios virtuales?**

Es importante saber que no todas las herramientas se aplican a todos los casos. Dependerá de la cantidad de alumnos, la conectividad que tengan tanto los alumnos como los docentes, del tipo de actividades a realizar, etc. No obstante, también es importante entender que las actividades que se realizaban en la presencialidad pueden ser reemplazadas por otras virtuales en la mayoría de los casos.

### **A continuación daremos algunos ejemplos e ideas**

#### **Recomendaciones generales**

- Es aconsejable habilitar un foro de presentación para abrir un espacio donde los estudiantes y docentes puedan conocerse entre sí.
- También mantener activos los canales de comunicación: foros de consultas y de avisos.
- En principio realizar las actividades sincrónicas en el horario designado para las clases presenciales.
- También se pueden crear salas de chat sincrónicas dentro de la plataforma.
- Los docentes pueden grabar explicaciones de temas y contenidos con herramientas de videos (Por ej usando la herramienta ScreenCast, que permite capturar pantallas y sonido) y subir estos contenidos a un canal de Youtube propio. Luego compartir los links de acceso en su curso en la plataforma. Siempre es importante avisar a través de la plataforma los horarios, y la forma de acceso a los distintos recursos.
- También podría realizar guías didácticas con abordajes de contenidos (presentaciones animadas, multimediales o imágenes interactivas). Algunas herramientas para producir este tipo de contenidos son PowToon, Prezi, PowerPoint, Genially, entre otras.
- En el diseño del curso virtual, en cada sección, es recomendable guiar a los alumnos en el abordaje de los contenidos teóricos, por ejemplo: puede enviar un mensaje en Avisos con los temas de la nueva sección habilitada, o usar una etiqueta dentro de la sección con los contenidos correspondientes de dicha unidad.
- Si tiene hasta 20 alumnos: se puede utilizar la herramienta Meet para dar una clase por videoconferencia. Es recomendable la lectura de los manuales de uso para que los docentes hagan BUEN USO de la

herramienta. Hay que tener en cuenta que el funcionamiento de la misma dependerá de la congestión de las redes y de la conectividad de cada uno de los participantes.

- Si son más de 20 alumnos, puede realizar una división: Por ejemplo, si en su comisión tiene 80 alumnos y su carga horaria es de 4 horas semanales podría dividir en 4 grupos de 20 alumnos y hacer un meet de 1 hora con cada uno. Para complementar el resto de la carga horaria podrían realizarse otros tipos de actividades asincrónicas en la plataforma.
- Siempre debe haber información respaldatoria o complementaria de la clase dictada por videoconferencias.

### **Actividades prácticas**

- Mediante el uso de Grupos, se puede dividir a los alumnos en equipos de trabajos.
- Con la actividad “Tarea”, se puede solicitar a los alumnos que entreguen uno o varios archivos que respondan a la resolución de una actividad.
- Uso de Foros: los foros permiten la interacción de estudiantes en un contexto. Se pueden diseñar actividades grupales, con grupos visibles (todos ven las interacciones de los participantes de otros grupos pero sólo puede participar en el foro de su grupo) o grupos separados (cada participante puede ver e interactuar sólo en su grupo). Los foros pueden usarse para resoluciones de situaciones problemáticas, reemplazando a los trabajos grupales presenciales, donde se les compartía a los alumnos un caso y luego una serie de preguntas a resolver. , se puede utilizar la herramienta Foros con Tareas para entrega de trabajos, u otras herramientas externas como murales colaborativos, por ejemplo, para compartir producciones.
- Producción de glosarios: el recurso glosario permite realizar una actividad grupal donde los alumnos pueden familiarizarse con el lenguaje técnico de una asignatura.
- Para actividades de producciones monográfica se pueden utilizar las wikis, en estos espacios los alumnos de manera grupal o individual pueden producir contenidos colaborativamente y enlazarlos con otros.
- Mediante el uso de la herramienta Taller se puede plantear una evaluación de a pares.

- Guías de lecturas: se pueden simular con cuestionarios.
- Además los cuestionarios pueden usarse como método de evaluación ya que permite realizar preguntas de muchos tipos.
- Se puede utilizar la gamificación para hacer otras actividades, como por ejemplo en EducaPlay se pueden crear crucigramas, sopas de letra, etc.
- Se pueden utilizar herramientas externas para realizar actividades específicas: mapas mentales (CmapsTools, por ejemplo), ejercicios de matemáticas, álgebra, cálculo (por ejemplo: Geogebra), encuestas con Menti, herramientas para administrar de proyectos como Ganttter o Trello, TimeLine para líneas de tiempo,
- Se pueden además buscar actividades relacionadas a cada disciplina y, citando correctamente, a través de la actividad “Actividades externas” de la plataforma, compartir tareas que no son de nuestra creación.
- También se pueden embeber, insertar o incrustar actividades ya realizadas como por ejemplo en estos link que pueden encontrar simuladores de física y química: (<https://phet.colorado.edu/es/>, y <http://labovirtual.blogspot.com>).
- Es deseable que si los docentes realizan actividades utilizando este tipo de páginas realicen luego alguna actividad de cierre en la plataforma de manera que quede registro de las actividades planteadas.

Es recomendable dar ejemplos de resolución de las actividades.

Cuando fuera posible, un breve instructivo de cómo usar las herramientas,

Siempre, brindar las consignas para las actividades (con objetivos, duración, criterios de evaluación, etc).

También, se sugiere que siempre que haya una nueva actividad o contenidos disponibles en la plataforma, se envíe un mensaje en el Foro de Avisos.

La mayoría de las actividades propuestas dentro de la plataforma tienen posibilidad de hacer seguimiento y calificación de cada una. Es recomendable, que si bien no todas sean calificables, haya una retroalimentación de las actividades realizadas por los alumnos.

Es importante pensar actividades remediales para aquellas a las que los alumnos no alcanzan los no han sido

**Una buena práctica educativa basada en TIC siempre parte de los propios**

**protagonistas que buscan un cambio en su práctica docente.  
Las herramientas TIC se deben adaptar a la propuesta educativa y no al  
revés.**