

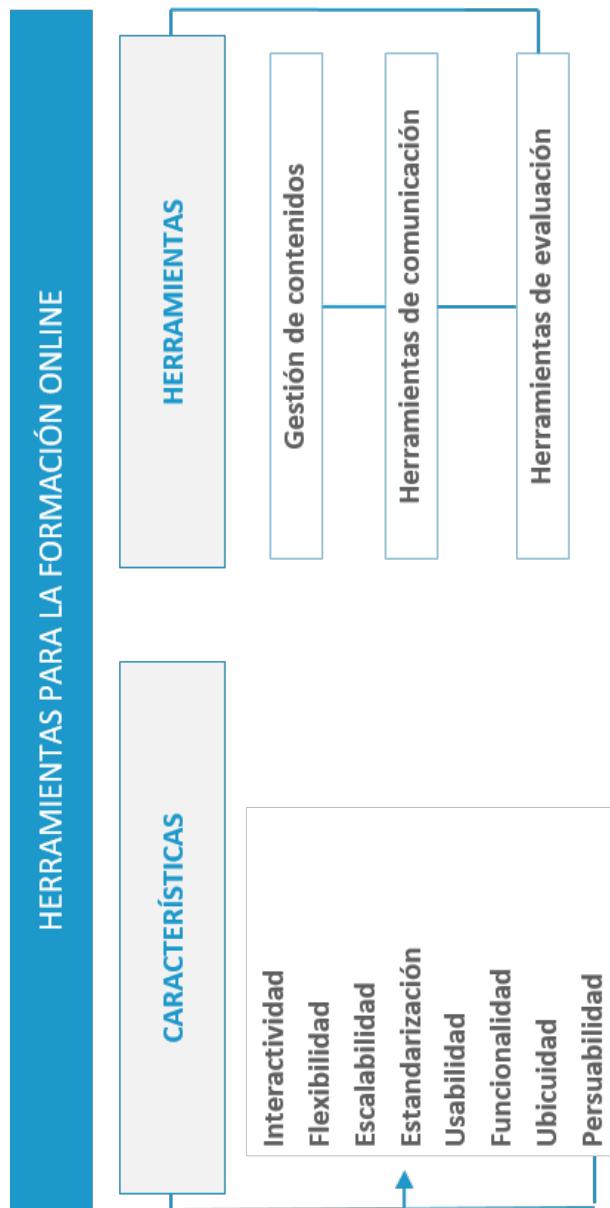
Curso Internacional de Competencias Docentes y
Diseño de Materiales Didácticos para la Educación en
Línea

Herramientas para la formación *online*

Índice

Esquema	3
Ideas clave	4
3.1. ¿Cómo estudiar este tema?	4
3.2. El campus virtual	5
3.3. Gestión de contenidos. Importancia de la diversidad y variedad	7
3.4. Herramientas de comunicación	9
3.5. Herramientas de evaluación	12
3.6. Referencias bibliográficas	14
A fondo	15
Test	17
Diario de aprendizaje	19

Esquema



3.1. ¿Cómo estudiar este tema?

Ha llegado el momento de revisar las posibilidades que nos ofrece el Aula Virtual en el que se desarrollarán los cursos de los que serás docente.

Para ello lee con atención cada uno de los apartados, y trata de relacionarlos con tu experiencia personal en el manejo del Campus en el que estás realizando tu formación.

Vivir la misma experiencia que vivirán tus alumnos te ayudará a que el acompañamiento y guía sea mucho más valioso.

La docencia *online* necesita un soporte tecnológico que facilite y organice la gestión de todo el proceso formativo, y para ello se apoya en lo que solemos llamar **«Campus Virtual»** o **«Aula Virtual»**.

El término general utilizado para denominar estas plataformas es **LMS (Learning management system)**, y bajo esta denominación se encuentran aquellos programas que permiten **«crear, aprobar, administrar, almacenar, distribuir y gestionar las actividades de formación virtual** (puede utilizarse como complemento de clases presenciales o para el aprendizaje a distancia)». (Clarent et al., 2013)

En los siguientes puntos iremos analizando las herramientas con las que contamos para poder hacer aquellas tareas que, como profesores tutores, debemos llevar a cabo.

3.2. El campus virtual

Cambiar el aula física, en el que tradicionalmente se ha desarrollado la formación reglada a lo largo de la historia, no es un proceso trivial, pero sí es una necesidad, como hemos visto en temas anteriores, para dar respuesta a la actual sociedad, especialmente después de la pandemia, con sus demandas y expectativas.

Suena el despertador, te encaminas al colegio, instituto, universidad, llevas tus libros, cuadernos y material escolar, buscas el aula y un lugar donde sentarte y, una vez el profesor llega, estamos listos para comenzar.

Seguramente esta ha sido la rutina de la mayor parte de vosotros en vuestras diferentes etapas educativas, pero:

¿Serías capaz de escribir la rutina de un estudiante *online*?

Introduce tu **usuario y contraseña** y accede a tu aula, así comienza una jornada para tus estudiantes, así comienza una jornada para ti que estás siguiendo esta formación.

En ese momento, el reto del espacio al que has accedido consiste en no perder la experiencia y posibilidades de una clase presencial, pero añadiendo las posibilidades de un entorno virtual, es importante que todas las herramientas estén integradas en el campus, para facilitar la experiencia del alumno.

Veamos a qué nos referimos, y para ello piensa en tu propia experiencia previa como estudiante:

- Un Campus Virtual, o aula virtual, debe, para ser realmente un **aula**, entre otras cosas, permitir que los profesores puedan **transmitir y activar conocimientos**, que los estudiantes puedan **construir** sobre esos conocimientos, que alumnos y profesores **interactúen**, que los docentes puedan **evaluar** a sus estudiantes, no

solo para obtener una certificación, sino como elemento formativo... y para ello veremos con qué recursos contamos en los puntos siguientes.

- ▶ Pero, además, al ser **virtual**, debe permitir que los estudiantes accedan en **cualquier momento** y desde **cualquier lugar**, que dispongan de todos los **materiales y recursos**, y facilitar un **canal de comunicación** para resolver consultas de una manera ágil y descentralizada.

Estas y otras características que más orientadas a la gestión y a las posibilidades de acceso, vienen recogidas por Clarent et al. (2013) y se resumen en estos 8 puntos:

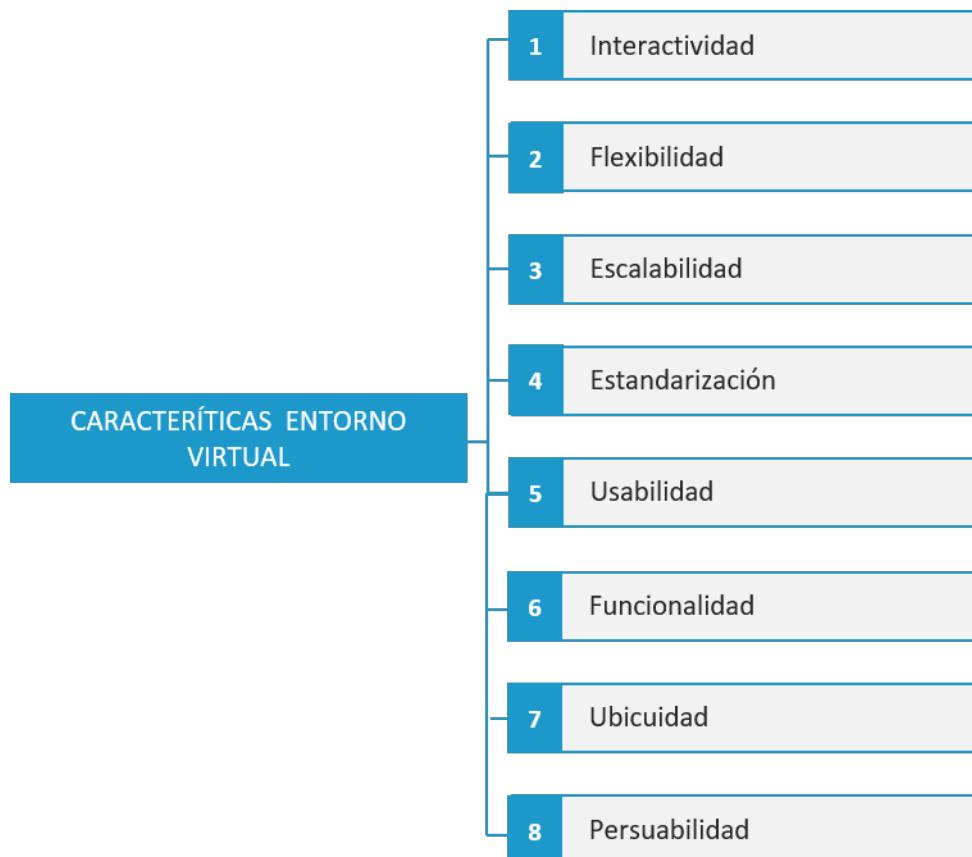


Figura 1. Características de un entorno virtual. Elaboración propia basada en Clarent et al. (2013)

3.3. Gestión de contenidos. Importancia de la diversidad y variedad

Cambiamos la mochila llena de libros, por un repositorio de **material estructurado y organizado**, a disposición del estudiante y que además, permite contar con **múltiples formatos** (texto, vídeo, audio...) y con unas posibilidades de actualización prácticamente inmediatas.

Este es el primer conjunto de herramientas que puedes encontrar en cualquier LMS:

- ▶ **Repositorio de contenidos:** estructurado y presentado de muy diferentes maneras (temas, lecciones, programa, material...), cada Campus Virtual puede denominarlo de una manera diferente, pero en todos tendremos disponible una sección que permita subir a los profesores, o quienes ejerzan el papel de gestores de contenidos, los materiales fundamentales del curso.

The screenshot shows a Moodle course structure. At the top, there are navigation links: 'Contabilidad para la dirección' > 'PRUEBA Contabilidad para la dirección'. Below this, a sidebar on the left lists: Temas, **Programación semanal** (highlighted in blue), Guía docente, Archivos, Lecciones Magistrales, Foros, Tareas, Calificaciones, Personas, Conferencias, and Colaboraciones. The main content area has tabs for 'Semana 1 a 6', 'Semanas 7 a 12', and 'Semanas 13 a 16'. A 'Descargar PROY' button is also present. A note in the center says: 'Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección Envío de actividades (en el navegador principal). Recuerda las puntuaciones de todas las actividades es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la máxima que se puede obtener en la evaluación continua).'. The main table has columns for 'SEMANAS', 'TEMAS', 'PRÁCTICAS', and 'EVENTOS'. The 'SEMANAS' column shows 'Semana 1' from '08/09/2014 - 12/09/2014'. The 'TEMAS' column lists 'Tema 1. Videojuegos y aprendizaje' with sub-points: 1.1. ¿Cómo estudiar este tema?, 1.2. Aprendizaje, motivación y videojuegos, 1.3. Videojuegos y simulaciones con elementos de juego, and 1.4. Perspectivas: ¿Se puede aprender jugando?. The 'PRÁCTICAS' column describes a practical activity: 'Estudio de un juego comercial o educativo (0.5 puntos)'. The 'EVENTOS' column lists 'Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales, a elegir a lo largo del cuatrimestre (0.1 cada una)' and 'Título (0.1 p)'. A 'Test Tema 1' is also mentioned.

Figura 2. Ejemplo de presentación de contenidos.

Los formatos son variados (archivos de texto, presentaciones, vídeos, enlaces a páginas web, simuladores, etc.), y deben ser suficientemente flexibles para admitir aquellos nuevos formatos que puedan surgir. Este es un punto que hay que destacar.

Como se comentó en temas anteriores, en los entornos *online* también hay que considerar la diversidad de estudiantes, los variados estilos de aprendizaje y las desigualdades en el nivel inicial de conocimientos y de accesibilidad a la web. Por lo que es muy importante dejar a su disposición en el campus virtual amplia variabilidad de recursos educativos, con lo que se podrá mejorar la personalización del aprendizaje.

- ▶ **Centro de documentación:** un sistema de almacenaje en la nube, tanto para los profesores, como, si se desea, para los estudiantes, que permite que, a lo largo del curso, pueda subirse y compartir material complementario, recursos externos, etc.

Con una estructura más abierta que el gestor de contenidos, permite una gestión ágil y sencilla.



The screenshot shows a cloud storage interface with the following details:

- Header: "Buscar archivos" and a search icon.
- Header: "0 elementos seleccionados".
- Left sidebar: "PRUEBA Contabilidad para la c" (with a minus sign) and "Actividades" (with a plus sign).
- Table header: "Nombre", "Fecha creada", "Fecha modificada", "Modificada por", and "Tamaño".
- Table data: A single folder named "Actividades" with a creation date of "7 feb 2017" and a size of "..".
- Bottom right: "Todos mis archivos".

Figura 3. Ejemplo de centro de documentación.

- ▶ **Bloc de notas:** algunas aulas virtuales incorporan un cuaderno virtual en el que los estudiantes pueden ir tomando notas y que puede ser utilizado como cuaderno de clase, e incluso, con los permisos adecuados, compartirlo con el docente o con otros estudiantes.
- ▶ **Otras herramientas:** blog, recursos externos, herramientas de ofimática, ... cada vez es más sencillo disponer de herramientas externas vinculadas con los campus, que permiten generar contenidos y asociarlos a los distintos cursos y/o materias.

3.4. Herramientas de comunicación

Si los contenidos son una parte esencial de la formación, no es menos importante disponer de herramientas que faciliten la **comunicación entre los distintos participantes del curso**, tanto las que permiten interactuar a los docentes con los alumnos, como las que permiten que los estudiantes contacten entre sí.

Un Campus Virtual se caracteriza, como hemos visto en diversas ocasiones, por permitir la interacción tanto en tiempo real, que llamaremos comunicación **síncrona**, como en diferido, es decir, **asíncrona**.

Veamos algunas de estas herramientas:

- ▶ **Foro:** esta herramienta permite el diálogo de manera asíncrona entre los miembros del curso. Las plataformas permiten la creación de tantos foros como sea necesario, y será labor del profesor tutor orientarlos y darles el enfoque adecuado.



The screenshot shows a user interface for managing forums. At the top, there are search fields for 'Buscar título, texto o autor', buttons for 'No leído' and 'Tareas', and a '+ Foro' button. Below this, there are three main sections: 'Foros anclados' (anchored forums), 'Foros' (regular forums), and 'No admite comentarios' (forums that do not accept comments). The 'Foros anclados' section contains one forum titled 'Foro: Papel del directivo en la creación de valor para el accionista' with a due date of '11 dic 2017 en 23:59'. The 'Foros' section contains a forum titled 'Soy alumna, puedo crear un foro???' with 0 replies. The 'No admite comentarios' section is empty.

Figura 4. Ejemplo de organización de los foros.

Los foros se pueden utilizar tanto como herramientas formativas (asociándolas a algún concepto del temario, o alguna actividad), o como recurso para solucionar consultas tanto académicas como de gestión o seguimiento del curso.

- ▶ **Chat:** como ejemplo de herramienta síncrona podemos hablar del chat, que permite una conversación, generalmente en forma de texto, en la que los

miembros del curso con permisos pueden interactuar en tiempo real. Las conversaciones pueden quedar grabadas o no, y pueden ser una buena herramienta tanto para la resolución rápida de consultas, como para la organización de actividades en grupo que requieran la interacción en tiempo real.

► **Salas de reuniones:** cada vez más plataformas integran sistemas de reuniones en vivo, que permiten a los docentes impartir sesiones en las que alumnos y profesores pueden reproducir una clase presencial, compartiendo cualquier material que necesiten y utilizando las cámaras y micrófonos de los equipos para conseguir una comunicación completamente eficaz y efectiva. En el tema de Comunicación eficaz, has visto algunos recursos y posibilidades que te ayudarán a que esta comunicación sea lo más provechosa para tus estudiantes.

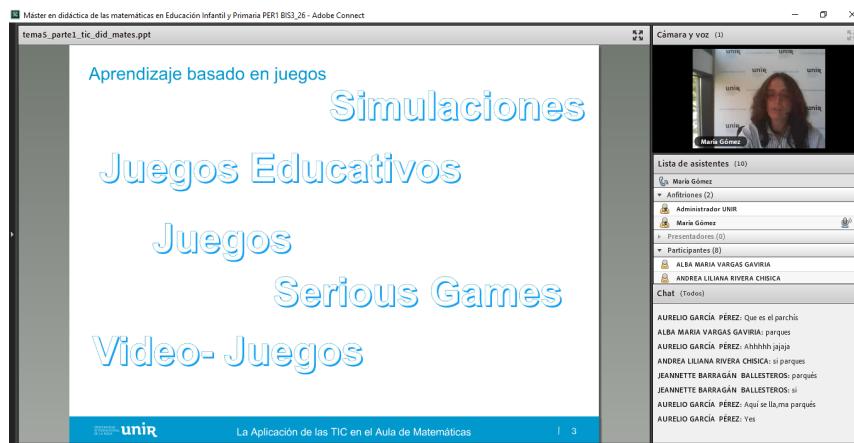


Figura 5. Ejemplo de sala de reuniones.

Esta herramienta, síncrona, permite además realizar tutorías, laboratorios, revisiones de exámenes, trabajo en grupo, resolución de caso así como compartir pizarra para la interacción entre todos y realizar alguna actividad colaborativa. Otra opción que ofrecen las salas de reuniones es la de poder formar grupos durante la reunión para profundizar en algún ejercicio.

Revisa las sesiones de este tipo que has ido recibiendo hasta este momento en el curso y trata de imaginar cómo organizarías tú una sesión para tu asignatura.

- ▶ **Tablón de noticias:** sencilla herramienta que reproduce al tablón de noticias de los centros educativos y de las aulas y que permite que los profesores tutores, o algún otro miembro de gestión del campus, avise de manera rápida y destacada, aquellos avisos y noticias importantes para el seguimiento del curso: sesiones, entregas, exámenes, eventos, seminarios de interés....
- ▶ **Correo electrónico:** por último, haremos referencia a este recurso, ampliamente conocido y utilizado por todos, pero que aparece como herramienta destacada en los campus virtuales, ya que, al estar integrada en la propia plataforma, permite una comunicación rápida y eficaz, centrada en el curso que esté siguiendo el alumno. Aunque puede vincularse al correo personal, el uso de esta herramienta está muy recomendada para poder hacer un seguimiento más organizado.
- ▶ Otras herramientas, como el **perfil del estudiante**, o la posibilidad de incorporar **portfolios** o páginas personales pueden ser herramientas de comunicación y **networking** de mucha utilidad para vuestros estudiantes, ya que hacen más fácil la relación y comunicación entre ellos, al conocer tanto sus experiencias profesionales previas, como sus inquietudes o incluso aspectos como el lugar de residencia o de nacimiento, que hacen más cercano este entorno.

Maria Gomez

Contactar

No hay servicios registrados, puede agregar algunos en la página de [configuraciones](#)

Biografía

Aquí puedes incluir los datos importantes de la bibliografía que quieras compartir con tus compañeros.

Enlaces

Maria Gomez no ha agregado enlaces

[Editar el perfil](#)

Figura 5. Perfil de los estudiantes.

3.5. Herramientas de evaluación

Para finalizar, revisaremos algunas de las opciones que cualquier campus virtual nos ofrecerá para poder evaluar a los estudiantes. Como veremos posteriormente, la evaluación puede ser de diversos tipos (formativa, sumativa, ...) y cualquier plataforma debe permitirnos realizar cualquiera de ellas.

Agruparemos en dos grandes bloques las posibilidades que tenemos, y se analizarán en detalle en el tema correspondiente a la evaluación:

- ▶ **Test y test de autoevaluación:** la generación de ejercicios de tipo test, en los que los alumnos pueden ir revisando el avance en sus conocimientos, es una herramienta muy útil, tanto si forman parte de la evaluación final del alumno, como si sirven para que el alumno pueda autoevaluarse e ir validando su propio aprendizaje.

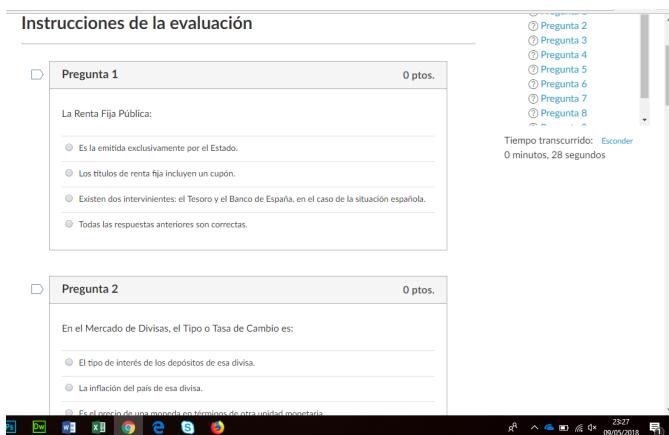


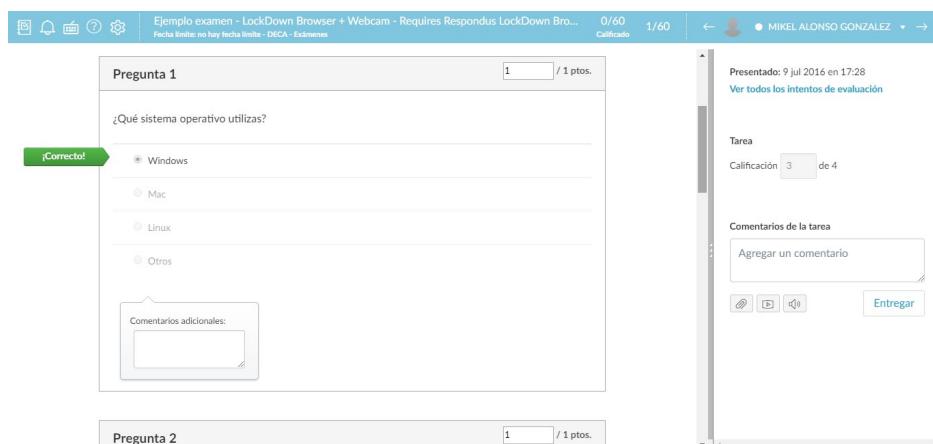
Figura 6. Ejemplo de presentación de test.

El campus virtual permitirá incorporar preguntas en múltiples formatos: respuestas excluyentes, respuestas múltiples, verdadero/falso, preguntas de relacionar, preguntas de escala *liger...*, y debe permitir dar un *feedback* al alumno, bajo ciertas condiciones que definirá el profesor tutor o el autor de los contenidos (solo si la respuesta es correcta, independientemente de la respuesta, cuando han

pasado un determinado número de intentos...) para que sea útil para el proceso formativo.

- ▶ **Entrega de actividades:** los alumnos tienen la posibilidad de entregar las actividades que deberán realizar a lo largo del proceso formativo desde el propio campus virtual, evitando entregas con herramientas externas (por ejemplo, el correo personal), lo que facilita, no solo la entrega y el seguimiento, sino la posterior evaluación por parte de los docentes *online*.

Los usuarios con permisos de corrección (docentes *online*), contarán con un sistema de administración que permite que pongan tanto la valoración numérica de la actividad, como incorporar las correcciones sobre el documento, adjuntar archivos de ayuda o, incluso, hacer una grabación con la corrección y hacérsela llegar al estudiante.



The screenshot displays a digital assignment correction interface. At the top, there is a header with icons for notifications, a help button, and a gear icon. The main content area is titled 'Ejemplo examen - LockDown Browser + Webcam - Requires Respondus LockDown Bro...' and shows 'Fecha límite: no hay fecha límite - DICA - Exámenes'. Below this, a question is displayed: 'Pregunta 1' with a score of '1 / 1 ptos.' The question asks '¿Qué sistema operativo utilizas?' and lists options: Windows (selected), Mac, Linux, and Otros. A green button labeled '¡Correcto!' is visible. A text box for 'Comentarios adicionales:' is present. On the right side, there is a sidebar with 'Tarea' and 'Calificación 3 de 4'. A button 'Entregar' is located at the bottom right of the sidebar.

Figura 7. Ejemplo de corrección de actividades.

Para finalizar este tema te animamos a reflexionar: ¿Qué no debería faltar en tu aula virtual? Piensa en cómo organizas tus clases e identifica las herramientas que usarías para poder llevar a cabo tu trabajo.

En la sección A Fondo, te dejamos dos posts que te pueden dar ideas para dinamizar tus clases *online*, así como unos consejos que podrás considerar para mejorarlas.

3.6. Referencias bibliográficas

Clarenc, C. A., Castro, S. M., López de Lenz, C., Moreno, M. E. y Tosco, N. B. Tosco. (2013). *Analizamos 19 plataformas de eLearning: Investigación colaborativa sobre LMS*. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning.

A fondo

10 herramientas gratuitas para dinamizar tus clases virtuales

Pupitres EdTech. (s/f). 10 herramientas gratuitas para dinamizar tus clases virtuales – Primera parte. *Pupitres.net*. <https://pupitres.net/blog/2020/11/27/5-herramientas-gratuitas-para-dinamizar-tus-clases-virtuales/>

Pupitres EdTech. (s/f). 10 herramientas gratuitas para dinamizar tus clases virtuales – Segunda parte. *Pupitres.net*. <https://pupitres.net/blog/2020/12/02/10-herramientas-gratuitas-para-dinamizar-tus-clases-virtuales/>

En este post encontrarás 10 herramientas gratuitas para dinamizar tus clases virtuales, pude que ya conozcas varias y si no puedes comenzar probando una o dos y ver los resultados con tus estudiantes.

Aulas virtuales, características

Bello, Y. V. (31 de enero de 2015). *Aulas virtuales características* [vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zVM3702n6cM>

Sencilla animación que recoge algunas de las características de un aula virtual. Te animamos a ver el vídeo de manera reflexiva, tratando de dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿serías capaz de organizar las diferentes características según sus funciones?, ¿te animas a buscar aquellas que faltan o que podrían completar la experiencia del alumno?

10 consejos para dinamizar las clases *online*

Educación 3.0. (7 de enero de 2021). 10 consejos para dinamizar las clases online.

Educacióntrespuntocero. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/consejos-para-dinamizar-las-clases-online/>

Aquí encontrarás consejos prácticos para dinamizar tus clases *online*, más allá del uso de herramientas TIC.

- 1.** Señala la opción incorrecta: Son características de un entorno virtual:

 - A. La escalabilidad.
 - B. La ubicuidad.
 - C. La rigidez.
 - D. La interactividad.

- 2.** Un LMS permite:

 - A. Administrar los permisos de los usuarios.
 - B. Gestionar las actividades formativas.
 - C. Almacenar contenidos.
 - D. Todas son correctas.

- 3.** Los contenidos de un Campus Virtual:

 - A. Deben presentarse como archivos de texto.
 - B. Deben crearse en el bloc de notas integrado.
 - C. Pueden ser presentados en múltiples formatos.
 - D. Se crean desde la herramienta de blog.

- 4.** La evaluación del proceso formativo:

 - A. Se realiza a través de la herramienta de correo integrada en la plataforma.
 - B. Debe contemplar la posibilidad de dar *feedback* a los estudiantes.
 - C. Debe ser realizada mediante exámenes presenciales, para que los alumnos no utilicen Internet.
 - D. No es necesaria en un entorno *online*.

5. En la educación *online* es importante fomentar el aprendizaje colaborativo. La mejor opción para lograrlo es a través de:

- A. Correo electrónico.
- B. Chat.
- C. Foro.
- D. Ninguna de las respuestas es correcta.

Diario de aprendizaje

¿Qué has aprendido en este tema?

Ideas que me han parecido interesantes:

Mis reflexiones personales:

Lo que voy a aplicar: