

GUIA PARA EL USO DE AULAS VIRTUALES



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. La planificación	4
2. La gestión del aula virtual	4
3. La autoevaluación docente en el aula virtual	4
1. LA PLANIFICACIÓN	6
1.1. El programa	7
1.2. El cronograma	7
1.3. Hoja de ruta del aula virtual	7
1.4. Espacios para la comunicación	8
1.5. El guion de clase	9
1.6. Los recursos didácticos	10
1.6.1. Organizadores de ideas	11
1.6.2. Presentaciones interactivas	11
1.6.3. Materiales audiovisuales disponibles en la web	12
1.6.4. Videos y audios grabados por cada docente	14
1.6.5. Recursos Educativos Abiertos (REA)	14
1.6.6. Encuentros sincrónicos virtuales a través de plataformas de videoconferencias	15
1.7. Las actividades de aprendizaje	16
1.8. La evaluación de los aprendizajes	19
1.9. La configuración inicial del aula virtual	22
2. LA GESTIÓN DEL AULA VIRTUAL	24
2.1. La interacción en el aula	26
2.2. La corrección, la devolución y la retroalimentación	26
2.3. Derechos de autor	27
2.4. Accesibilidad académica	28
3. LA AUTOEVALUACIÓN DOCENTE EN EL AULA VIRTUAL	30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32

INTRODUCCIÓN

Esta guía tiene el propósito de ofrecer a docentes de esta universidad una orientación didáctica que les permita diseñar una propuesta educativa en un entorno virtual que sea viable, flexible, responda a las necesidades de estudiantes y garantice la calidad académica.

El Sistema Institucional de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Lanús (SIED, 2017) define a la virtualización como el proceso de diseño, planificación, gestión y evaluación de un espacio curricular mediado por tecnologías digitales, lo cual implica, entre otras tareas, la elaboración o selección de materiales didácticos en diversos formatos (escritos, audiovisuales, hipertextual y otros), la generación de espacios de intercambio académico y demás actividades relacionadas con los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el Nivel Superior” (SIED, 20 17, pp 18).

La presente guía se sustenta en el Modelo Pedagógico expresado en nuestro [SIED](#) donde se incluye toda la fundamentación del nuestro posicionamiento teórico sobre la enseñanza, el aprendizaje, el conocimiento y sus interacciones. Las propuestas de formación en entornos virtuales, dentro de este modelo, se basan en una concepción socioconstructivista del aprendizaje donde los y las estudiantes son grandes protagonistas de éste, tanto en su dimensión cognitiva, como comunicativa y social.

Los entornos virtuales en el ámbito educativo son espacios que se crean, conciben y diseñan para desarrollar procesos de enseñanza y de aprendizaje. Desde una perspectiva tecnológica están constituidos por una plataforma con diferentes recursos y propuestas con el objetivo de generar ambientes de trabajo compartido que favorezcan la construcción del conocimiento sobre la base de la participación activa y el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes. Desde allí se propicia la comunicación multidireccional –docente y estudiantes, estudiante y docente, y estudiantes entre sí– y se propone potenciar el desarrollo de estrategias cognitivas y metacognitivas para favorecer la construcción y comprensión de conocimientos.

¿Cuáles son las opciones a partir de las cuáles se pueden integrar los entornos virtuales a las propuestas de formación?

- Desde la modalidad a distancia, cuya propuesta de enseñanza es llevada totalmente a cabo dentro del entorno virtual,
- para diseñar una propuesta de modalidad *integral*, en las que se articula e integra presencialidad y virtualidad o,

- como aulas extendidas, que propone extender las clases presenciales con los recursos del Campus Virtual sin reemplazar el espacio de la presencialidad.

Se comparten algunas definiciones que pueden contribuir a comprender la especificidad de cada una de las opciones anteriormente desarrolladas:

“Se entiende por Educación a Distancia a la opción pedagógica y didáctica donde la relación docente-alumno se encuentra separada en el tiempo y/o en el espacio, durante todo o gran parte del proceso educativo, en el marco de una estrategia pedagógica integral que utiliza soportes materiales y recursos tecnológicos, tecnologías de la información y la comunicación, diseñados especialmente para que los/as alumnos/as alcancen los objetivos de la propuesta educativa” (RM 2641/17).

En cuanto a la modalidad integral, es una modalidad que combina estrategias presenciales y virtuales dentro del mismo espacio curricular.

Por último, el aula extendida es un entorno virtual complementario del espacio presencial, que se articula con la propuesta de enseñanza y de aprendizaje y tiene como propósito acompañar y potenciar estos dos procesos. Se plantean como un espacio de ampliación y extensión a las clases presenciales.

Para llevar a cabo una propuesta educativa en un entorno virtual se reconocen los siguientes momentos:

1. La planificación

Corresponde al diseño general del entorno virtual de aprendizaje, que implica entre tantas otras tareas la confección del programa, del cronograma, la elaboración o selección de recursos didácticos en diversos formatos (escritos, audiovisual, hipertextual y otros), las actividades de aprendizaje, etcétera. Es fundamental en esta parte del proceso las consideraciones propias al perfil de los y las estudiantes, y la ubicación del espacio curricular en el plan de estudio.

2. La gestión del aula virtual

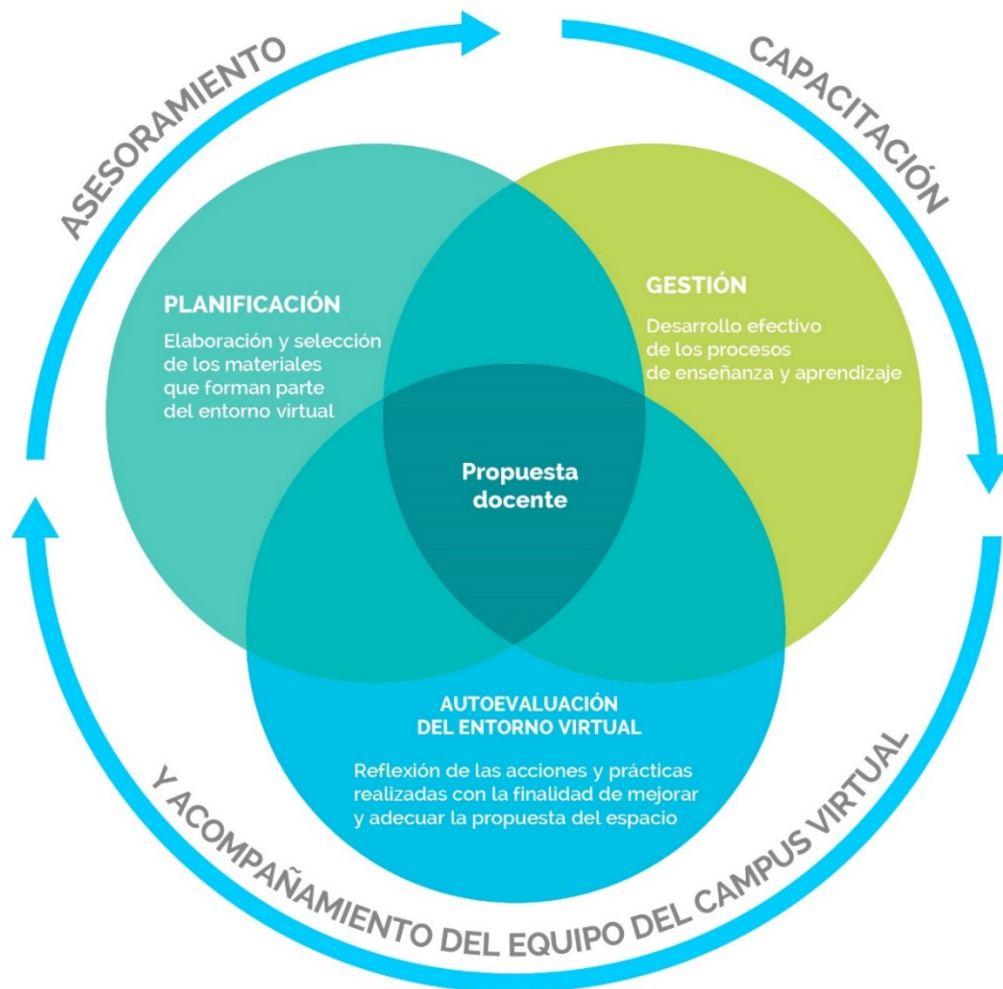
Es momento de desarrollo efectivo y real de los procesos de enseñanza y de aprendizaje previstos en la planificación.

3. La Autoevaluación docente en el aula virtual

Es la instancia de reflexión sobre las acciones y las prácticas realizadas con la finalidad de identificar dificultades, así también como de optimizar y adecuar la propuesta del espacio.

Es preciso aclarar que la identificación de estos momentos se realiza para facilitar la comprensión de sus particularidades, aunque en la práctica se trata de un proceso articulado en el que ellos se relacionan y se vinculan entre sí. En el gráfico de la siguiente página se presentan sus aspectos más relevantes, mientras que las especificidades de cada momento se desarrollarán en los apartados subsiguientes.

VIRTUALIZACIÓN DE UN ESPACIO CURRICULAR



En el caso de la virtualización del espacio curricular, el equipo del Campus Virtual acompaña de manera sistemática en todo este proceso a partir de un trabajo conjunto con los y las docentes abocados a la construcción del espacio curricular virtual.

También es importante destacar que el equipo docente del Campus Virtual brinda orientación, asesoramiento y capacitación a los y las docentes que así lo soliciten en las propuestas integrales o que incluyen el uso de aulas extendidas.

En el Campus Virtual se distinguen las siguientes funciones y roles, además de su Dirección y Coordinación:

Área de Asesoramiento Didáctico, Área de Diseño y Comunicación, Área de Capacitación Pedagógica y Tecnológica, Área de Desarrollo e Innovación y Equipo de Administración Técnica.

1. LA PLANIFICACIÓN

En este apartado se desarrollan los elementos a tener en cuenta en el momento de la planificación:

- 1.1. El programa
- 1.2. El cronograma
- 1.3. Hoja de ruta del aula virtual
- 1.4. Espacios para la comunicación
- 1.5. El guion de clase
- 1.6. Los recursos didácticos
 - 1.6.1. Organizadores de ideas
 - 1.6.2. Presentaciones interactivas
 - 1.6.3. Materiales audiovisuales disponibles en la web
 - 1.6.4. Videos y audios grabados por cada docente
 - 1.6.5. Recursos Educativos Abiertos (REA)
 - 1.6.6. Encuentros sincrónicos virtuales a través de plataformas de videoconferencias
- 1.7. Las actividades de aprendizaje
- 1.8. La evaluación de los aprendizajes
- 1.9. La configuración inicial del aula virtual

1.1. El programa

Para cada docente, el programa es un recurso fundamental a partir del cual prevé y organiza el proceso de enseñanza. Para cada estudiante, es una herramienta facilitadora del aprendizaje, que le brinda información relevante sobre ese trayecto de formación.

El diseño del programa debe seguir los lineamientos establecidos por la disposición S. A. No 4/11 y cada Departamento académico.

La mencionada disposición se encuentra disponible en:

https://drive.google.com/file/d/1Raccu9L17G0IRIJOU2jfhmfZoRYZdBf_/view

1.2. El cronograma

Es un recurso organizador que permite a estudiantes contar con la información desde el comienzo de la asignatura de las fechas y las actividades importantes aunque, puede poseer cierta flexibilidad para que cada docente pueda ajustar el plan inicial.

El Campus Virtual sugiere un modelo de cronograma que cada docente puede adaptar según su propuesta que implica definir:

- encuentros presenciales,
- encuentros virtuales: sincrónicos y asincrónicos,
- las actividades y
- las propuestas de evaluación, entre otros.

Podrá acceder al mismo a través del siguiente enlace: [Plantilla de Cronograma](#), dentro del apartado **Materiales de orientación para la virtualización de un espacio curricular**.

1.3. Hoja de ruta del aula virtual

La hoja de ruta del aula virtual es un instructivo, al modo de un “GPS” del aula virtual, que puede presentarse en diversos formatos (archivo PDF, Word, infografía, video, audio, entre

otros) en el que cada docente del espacio curricular explica a sus estudiantes la navegación dentro del aula y los elementos que encontrarán allí.

A través del siguiente documento podrán conocer en detalle la propuesta del equipo del Campus Virtual:

<https://campus.unla.edu.ar/la-hoja-de-ruta-del-aula-virtual/>

1.4. Espacios para la comunicación

La comunicación en los entornos virtuales es uno de los elementos centrales de una propuesta pedagógica. Fomentarla en las aulas permitirá no sólo sostener los procesos de enseñanza y de aprendizaje encuadrados dentro de un modelo socioconstructivista, es también un aspecto integrador para vencer posibles sentimientos de aislamiento, para transitar una buena experiencia de trabajo en grupo, para sostener el sentido de pertenencia y de comunidad de los y las estudiantes, con el consiguiente beneficio al momento de pensar en estrategias de retención estudiantil.

Con este fin, es fundamental que cada docente ofrezca canales de comunicación variados en el aula como son el foro de avisos/novedades, mensajería del aula, foros de consulta, etcétera. La sugerencia del equipo del Campus Virtual es responder en un tiempo no mayor a las 48 hs con la intención de generar las condiciones para sostener los procesos de aprendizaje de cada estudiante.

Por otro lado, en cuanto a la comunicación entre estudiantes, se aconseja generar canales que favorezcan un buen clima de trabajo y sienten las bases para fomentar una comunidad de aprendizaje.

En estos entornos es necesario que cada docente promueva tres tipos de interacciones en la comunicación:

- docente-estudiante
- docente-estudiantes
- estudiantes entre sí

1.5. El guion de clase

El guion de clase es un recurso didáctico que elabora cada docente con el fin de comunicar a sus estudiantes el desarrollo de las clases y las cuestiones básicas de cada una de ellas. Su función es guiarlos/las en el recorrido que deberán realizar para abordar los contenidos.

Se proponen una serie de componentes que los y las docentes pueden actualizar o adaptar según sus necesidades como:

- *Presentación de la clase:* con una breve anticipación de los temas que serán abordados, recapitulación de lo visto en la clase anterior y su encuadre dentro del programa general de la asignatura.
- *Desarrollo de los contenidos,* en donde se abordan los temas o contenidos a través de un tipo de comunicación que interroga e interpela reflexivamente.
 - Los objetivos o propósitos de la clase
 - Las explicaciones y los desarrollos temáticos
 - Las lecturas obligatorias y optativas
 - Las actividades obligatorias y optativas
 - Organizadores gráficos
 - Guías de estudio o lectura
 - Imágenes que ilustren y complementen los temas
 - Material audiovisual que amplíe la información
- *Cierre:* recapitulación o a modo de cierre de la clase
- Referencias bibliográficas. Se recuerda tanto en este punto como en el referido a las lecturas obligatorias y optativas los tipos de servicio que ofrece la Biblioteca Rodolfo Puiggrós <https://www.unla.edu.ar/secretarias/academica/direccion-de-biblioteca-y-servicios-de-informacion-documental>

El Campus Virtual ofrece una plantilla, en formato Word editable, para que cada docente pueda redactar sus propios guiones. Podrán descargar un modelo en el espacio de tutoriales/docentes/primeros pasos en el aula, no obstante, dentro del proceso de virtualización se ofrecerá la plantilla personalizada de acuerdo al diseño de cada

departamento, carrera, asignatura. A través de esta presentación podrán observar características de este recurso: <https://view.genial.ly/5e6f70a5c26bc267cba5dd73>

Cabe aclarar que la plantilla Word es solo un formato sugerido. Cada docente podrá optar por otros: PPT, Prezi, Genially, la actividad Lección de Moodle, clase grabada, etcétera. Más allá del formato elegido, lo importante es compartir con el grupo de estudiantes el recorrido propuesto y hacerlo de forma explícita.

IMPORTANTE: para ampliar esta propuesta los y las invitamos a ingresar al **Aula Modelo**, en el apartado/solapa denominada “El aula virtual” y sugerimos leer la presentación denominada “La planificación y diseño de una clase virtual”.

El **Aula Modelo** es una propuesta que ofrecemos desde el Campus Virtual con el propósito de brindar a los y las docentes un modelo de aula virtual y un recorrido por diferentes recursos pensados para articular presencialidad y virtualidad dentro de una modalidad integral de enseñanza

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=0#tabs-tree-start>

1.6. Los recursos didácticos

Los recursos didácticos son materiales en diversos formatos y lenguajes que han sido producidos específicamente con la intención de enseñar un contenido.

Cada docente puede ser productor de sus propios recursos didácticos o desarrollar el rol de curador/curadora de contenidos.

En este apartado resulta importante señalar que para potenciar la construcción y comprensión de conocimientos en el marco de la propuesta del entorno virtual, se propone que los y las docentes puedan desarrollar el rol de curadores/ curadoras y remixadores¹ de contenido.

¹ Para profundizar sobre el concepto de remix de materiales hipermediales, se puede consultar en: <https://www.pent.org.ar/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseno-materiales-didacticos-hipermediales>

Ser curador o curadora de contenido implica seleccionar un material (puede ser didáctico o no) para, a partir de este, desarrollar un recurso nuevo para la enseñanza. Es decir que implica llevar a cabo un recorte y una reorganización de la producción ya existente, según la mirada propia de cada docente, para adaptarlo a las necesidades de su propuesta pedagógica.

Desde los roles de remixador/a o curador/a de contenidos se propone dar lugar a la revisión y combinación de diferentes objetos culturales (canciones, cuentos, imágenes, textos, podcast, películas, videos, series) para la creación de un recurso didáctico o un guion de clase. Entre los múltiples recursos didácticos podemos reconocer:

1.6.1. Organizadores de ideas

Los organizadores de ideas son recursos gráficos, es decir, esquemas que facilitan el aprendizaje visual. Se utilizan para comprender, procesar, retener y evocar información en forma ordenada y secuencial de acuerdo a la concatenación conceptual del texto o idea que se desea expresar. Ejemplos de ellos son los mapas conceptuales, las líneas del tiempo, los cuadros sinópticos, los cuadros comparativos, entre otros.

Para profundizar sobre esta temática, ingresar al aula modelo en Herramientas Web para docentes / Organizadores de ideas

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=12#tabs-tree-start>

1.6.2. Presentaciones interactivas

Se trata de materiales elaborados sobre plantillas que proveen ciertas aplicaciones interactivas para diseñar de manera personalizada las ideas, guiones o textos de todo tipo que se desea compartir. Son ejemplos de ellas:

- Genially <https://genial.ly/>
- Canva: https://www.canva.com/es_ar/
- Presentaciones de Google: <https://workspace.google.com/products/slides/>

Se podrá profundizar sobre este tema ingresando al Aula Modelo desde las pestañas: Herramientas Web para docentes / Presentaciones Interactivas

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=13#tabs-tree-start>

1.6.3. Materiales audiovisuales disponibles en la web

En los entornos virtuales se combinan recursos audiovisuales a través del diseño de materiales multimediales. En este apartado, se profundizará en el uso del video y del audio.

a) El video como recurso didáctico

Se puede mencionar los siguientes ejemplos de sitios web donde se encuentran videos elaborados con intenciones didácticas:

Sitio del Canal Encuentro <https://encuentro.gob.ar/>

Canal de YouTube: <https://www.youtube.com/user/campusvirtualunla>

b) Tutoriales del Campus Virtual UNLa, accesibles a través de nuestro sitio web: <https://campus.unla.edu.ar/tutoriales/>

c) Portales web

Por otro lado, existen portales de fotos y videos que, a pesar de no ser en sí mismos un recurso didáctico (ya que fueron realizados con otro objetivo como el de informar, ofrecer entrevistas a referentes académicos, políticos, del arte o de la cultura, etc.), son útiles al momento de enseñar. Son ejemplos de ello:

El portal TED https://www.youtube.com/channel/UCshVTODmZLdLj8LTV1j_0uw

Discovery Educación <https://www.youtube.com/user/DiscoveryEducation>

National Geographic <https://www.youtube.com/user/natgeola?app=desktop>

Archivo de fotos: <https://archive.org/>

d) Webinar, Workshop, congresos, ponencias

A través de estos recursos las y los docentes encuentran una oportunidad para acercar a sus estudiantes aquellos eventos académicos de trascendencia que fueron grabados o filmados y que se encuentran disponibles en la web.

Se presentan algunos ejemplos:

OEI (4 de septiembre de 2014) *Otras miradas sobre las TIC en la educación* en

<https://www.youtube.com/watch?v=h1tImPijzDs>

FAUBA Dirección de Comunicación Internacional. La universidad ante el desafío de la virtualidad en https://youtu.be/rxM1yK_Gj9c

e) El audio como recurso didáctico

En los entornos virtuales se puede complementar la palabra escrita con recursos de la oralidad. En el lenguaje oral, las entonaciones, los matices que proporcionamos a las voces, brindan información y, a su vez, en entornos totalmente a distancia, aportan mayor cercanía a las comunicaciones dentro del aula.

Algunos ejemplos pueden ser programas o entrevistas radiales, podcast, poesías locucionadas, temas musicales, audio libros, etcétera.

[SoundCloud](#) es una de las plataformas que brinda la posibilidad de albergar y compartir en red las grabaciones de aquellos interesados en compartir sus audios, y además nos permite crear listas con ellos, a través de las sugerencias que nos brinda según nuestros intereses y /o preferidos.

Entre sus posibilidades educativas, esta herramienta brinda con facilidad la posibilidad de grabar y compartir audios –con mínimos conocimientos tecnológicos– en otras redes sociales u otros recursos de Internet. Es posible añadir comentarios, almacenar y generar un archivo con favoritos. Cuando utilizamos el buscador vemos que podemos modular la búsqueda según diferentes criterios: audios, listas de reproducción, personas o grupos.

1.6.4. Videos y audios grabados por cada docente

Las clases pueden ofrecerse a través de diversos formatos, algunos de los recursos más utilizados y que abordamos en esta guía son el guion de clase de formato textual y las presentaciones visuales. No obstante, se encuentra la posibilidad de grabar una clase mediante un video. Dentro del enfoque de la Modalidad Integral apostamos a esta opción siempre conforme a una premisa: la necesaria combinación en el aula de diferentes recursos y herramientas con sentido y criterio didáctico.

En el Aula Modelo se ofrecen algunas orientaciones para que los y las docentes puedan considerar al momento de planificar su clase dentro de este formato, ingresando al documento “Sugerencias didácticas para grabar una clase”

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=5>

También se sugiere tener en cuenta los aspectos técnicos de las grabaciones tal como se indica en los siguientes videos:

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=11#tabs-tree-start>

1.6.5. Recursos Educativos Abiertos (REA)

Durante estos últimos años se utilizaron con más frecuencia algunos portales y sitios web donde las personas compartieron sus producciones para que otros/as las utilicen, las modifiquen y las editen. Algunas de las obras que allí se encontraban eran Recursos Educativos Abiertos, también llamados REA.

Un REA es un recurso para la enseñanza, para el aprendizaje y para la investigación, un material didáctico que reside en un sitio de dominio público o que se ha publicado bajo una licencia de propiedad intelectual que permite a otras personas su uso libre. Se pone a disposición un ejemplo de un portal donde se publican este tipo de contenidos para que ustedes puedan tomar ideas de allí y también para que puedan publicar sus materiales didácticos y contribuir al Movimiento de Cultura Libre.

Ejemplo de ello es el del portal educ.ar:

<https://www.educ.ar/recursos/157196/recursos-educativos-abiertos-conceptos-herramientas-procesos>



1.6.6. Encuentros sincrónicos virtuales a través de plataformas de videoconferencias

Los sistemas de videoconferencias se hicieron muy populares en el momento de la pandemia Covid19. En este contexto, han posibilitado la continuidad pedagógica en el marco del decreto de Aislamiento Social Preventivo Obligatorio (ASPO). Estos espacios remotos han permitido el acercamiento y la disminución de los sentimientos de aislamiento en contextos marcados por las distancias. El lenguaje corporal, los matices en la voz, incluso los silencios aportan contenido y la vez “corporeidad” (Dolores Reig, 2021) esa necesidad del ser humano de percibir la presencia de los otros.

Hoy en día, la situación social es diferente y también lo es la función de la videoconferencia. Sin desalentar su uso, proponemos un uso cuidadoso en términos didácticos, y considerarla dentro del conjunto de los otros recursos didácticos en consonancia con propuestas formativas que integran y articulan presencialidad y virtualidad

Del mismo modo que proponemos algunas pautas de encuadre cuando se piensa en grabar una clase, aquí, incluso dentro de la espontaneidad que envuelve estos encuentros, conviene considerar algunas pautas:

- Considerar el tiempo de duración, que no supere la hora que tradicionalmente tiene una clase presencial.
- La anticipación de dichos encuentros en el cronograma que se publica en las aulas virtuales.
- La disponibilidad de la grabación del encuentro para aquellos que no pudieron asistir.
- Sugerimos no considerar la participación sincrónica en las videoconferencias como una instancia obligatoria. La obligatoriedad puede estar dada en algún otro tipo de participación o entrega a realizarse posteriormente a la misma.
- En cuanto a su carácter didáctico puede ser útil apoyar el uso de estos espacios con presentaciones visuales desde el recurso de compartir pantalla.
- Por último, es importante recordar el principio de generar la participación activa de los y las estudiantes, convirtiendo los encuentros en verdaderos espacios de interacción.

Los invitamos a profundizar en estos aspectos desde el siguiente artículo:

<https://campus.unla.edu.ar/videoconferencia-la-ciencia-ficcion-que-llego-a-las-aulas/>

A través del Aula Modelo podrán interiorizarse más ingresando al siguiente enlace:

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=15#tabs-tree-start>

1.7. Las actividades de aprendizaje

Las actividades son un conjunto de tareas secuenciadas e interrelacionadas que facilitan a las y los estudiantes el alcance de determinados objetivos educativos. El diseño y desarrollo de las actividades deberían ser pensadas para generar procesos cognitivos tales como: relacionar ideas, llevar a cabo comparaciones, ejemplificar, sintetizar, entre otros. Además, dependiendo de las características que presenten, pueden contribuir a modelar el entorno del aula virtual y crear ambientes interactivos, constructivos, reflexivos, sugerentes, entre otras cosas.

El proceso de selección y elaboración de actividades debe ser cuidadosamente planificado y es necesario considerar un conjunto de factores como:

- el perfil estudiante definido en el plan de estudios de la carrera
- el propósito de la actividad
- el contenido que se pretende trabajar
- los saberes y habilidades que se esperan promover en cada estudiante
- el tiempo en el que se desarrollará
- el tipo de interacciones que promueve (con el contenido, entre estudiantes o consigo mismo –procesos metacognitivos–)
- el tipo de dinámica: grupal o individual
- las herramientas digitales se utilizarán y sus características
- los recursos didácticos que favorecerán el desarrollo de la actividad

La selección de las herramientas está condicionada por el conjunto de factores relativos a la actividad y es importante considerar qué tipo de procesos cognitivos potencian.

La pregunta a responder sería ¿cuál es la herramienta digital que mejor se ajusta o responde a aquello que pretendemos generar con la actividad? Por ejemplo, con algunas herramientas podemos promover la comunicación, la construcción de acuerdos, la negociación, la exploración, la reflexión conjunta y el diseño de productos, para citar algunos. En función de esto último, nos interesa detenernos en aquellas actividades que promueven las interacciones entre estudiantes. Por este motivo, se presentan algunas ideas acerca del trabajo colaborativo.

La primera característica del trabajo colaborativo es que quienes integran un grupo realizan sus aportes para poder alcanzar un objetivo común. El producto final es fruto de la interacción entre pares, en donde cada integrante puede enriquecer su aprendizaje. Es decir que el conocimiento se construye a partir del intercambio con otros/as. Además, si se considera que para poder expresar las ideas a los y las demás es necesario saber explicar, argumentar y escuchar, en este tipo de situaciones se potencian también habilidades como la capacidad de debatir, consensuar y resolver conflictos.

Algunas herramientas que posibilitan el trabajo colaborativo en los grupos son: [Google Drive](#), [Mentimeter](#), [Wooclap](#).

La relación entre las actividades y las herramientas a utilizar

La selección de las herramientas está condicionada, como se mencionó anteriormente, por los objetivos que el o la docente establezca para cada actividad y es importante considerar qué tipo de procesos cognitivos pretende potenciar.

A continuación se ofrecen ejemplos de herramientas digitales sugeridas para potenciar el trabajo con algunos recursos didácticos:

Recursos didácticos	Algunos procesos cognitivos involucrados	Herramientas digitales sugeridas
Diferentes tipos de cuadros	Discriminar o diferenciar información y datos. Comparar información.	Doc. Word, Google Doc. Colaborativo, MindMapper, FreeMind, Canva, Genially, Miro.
Mapa conceptual	Organizar, categorizar y jerarquizar información.	Cmap, MindMapper, Gliffy, FreeMind, Canva.
Glosario con conceptos claves de la asignatura	Definir conceptos. Clasificar.	Glosario de Moodle.
Debates virtuales	Elaborar, expresar, interpretar e identificar ideas. Analizar y contrastar diferentes posturas.	Foros, plataformas para videoconferencias.
Línea de tiempo	Organizar información cronológicamente.	Canva, Genially.
Diseño de proyectos	Planificar, fundamentar, seleccionar, clasificar y analizar información. Caracterizar situaciones. Poner en práctica conceptos. Desarrollar procedimientos y técnicas.	Foro, Wiki, Base de datos, Google Doc. Colaborativo, presentaciones colaborativas (Google), Genially, Canva.
Estudios de casos	Analizar la situación o problemática en función de los conocimientos aprendidos.	Foro, Wiki, Google Doc. Colaborativo. Presentaciones colaborativas (Google), Genially, Canva.

Actividades y redes sociales

Resulta interesante promover aquellas actividades que favorecen la participación en la inteligencia colectiva que se genera en internet, como es el caso de la introducción de las redes sociales en las clases, cuando se promueve no sólo un consumo activo, crítico y responsable de las mismas, sino también la producción propia de contenido para publicar en ellas. A las personas que desarrollan este doble rol se las denomina sujetos prosumidores (Alvin Tofler, 1980).

Hay diversas redes sociales en las que se publica diferente tipo de contenido. En Instagram se publican imágenes o videos con un texto corto que está relacionado, en Twitter se pueden compartir textos de 280 caracteres y también imágenes. En SoundCloud se pueden publicar audios. En Facebook se pueden publicar imágenes, textos, videos.

Se pueden utilizar las redes sociales de diversas formas: los y las docentes pueden crear una cuenta en una red social para mostrar cómo se trabaja en la materia, también, se les puede pedir a los y las estudiantes que creen contenido en una red social respondiendo a una consigna.

A continuación, se comparten algunos ejemplos del uso pedagógico de las redes sociales. Esta es una cuenta de Twitter que creó la cátedra de Didáctica General de la Universidad de Mar del Plata: <https://twitter.com/DidgralUnmdp?s=20&t=hTzJzHo6lWZOf96-Pzl5AA>

Esta es la cuenta de Instagram que creó la cátedra de Tecnología Educativa de la UBA: <https://instagram.com/tecnoedu?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

También, hay personas que de forma autónoma comparten contenido educativo en las redes sociales. Esta es una cuenta en Instagram de una integrante del equipo de Asesoramiento Didáctico del equipo del Campus Virtual, quien comparte herramientas y recursos para que los y las docentes puedan utilizar en sus clases:

<https://instagram.com/eenmovimiento?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Se puede encontrar más información sobre esta temática en el Aula Modelo ingresando al siguiente enlace:

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=2#tabs-tree-start>

1.8. La evaluación de los aprendizajes

La Evaluación según Steinman se define como “un proceso que, a partir del conocimiento y comprensión de cierta información, permite emitir un juicio de valor acerca de un aspecto de la realidad en el cual se interviene en un determinado contexto socio-histórico particular y que, a la vez posibilita tomar decisiones, exige desde el diálogo con quien esté involucrado, argumentar justificaciones del juicio de valor realizado” (Steinman, 2008, p. 142-3).

Según Daniel Feldman “se utiliza la evaluación en el cumplimiento de las siguientes funciones:

Formativa: Regula la acción pedagógica.

Pronóstica: Fundamenta una orientación.

Diagnóstica: Adecua el dispositivo de enseñanza a las capacidades del grupo o ubica a un grupo o persona según sus capacidades actuales en el nivel adecuado para un proceso educativo.

Sumativa o compendiada: Realiza un balance final. En la mayoría de las ocasiones, en los sistemas escolarizados tiene carácter certificativo e incorpora al balance final un sistema de calificaciones y un régimen de aprobación y promoción que sostiene la obtención de certificados (de aprobación de un año escolar, de un curso o nivel o de un título). (Adaptado de Perrenoud, 1999a: 56-57)” (Feldman, 2010, p. 61).

En este sentido, la evaluación entendida como proceso, también llamada formativa cumple una función de regulación de las actividades de enseñanza y de aprendizaje. Este tipo de evaluación ofrece a los y las estudiantes información y valoración sobre la marcha de esas tareas con la intención acompañar y orientar sus procesos de aprendizaje. Al mismo tiempo, ofrece a los y las docentes información para evaluar las estrategias utilizadas y realizar cambios, ajustes o reorganizaciones de ser necesario.

A la hora de evaluar, es necesario tener en cuenta

- **Qué evaluar:** contenidos (es importante considerar en los conocimientos, los aspectos teóricos, como las habilidades, procedimientos como así también la dimensión valorativa).
- **Cuándo evaluar:** al principio (**Diagnóstica**), durante (**Procesual**) al final (**Sumativa**).
- **Quiénes evalúan:** realizada por otros: **Heteroevaluación**. Realizada en conjunto: **Coevaluación** Realizada por uno mismo: **Autoevaluación**.

- **Con qué: instrumentos o herramientas:** Orales - Escritas - De Ejecución, Grupales - Individuales - Mixtas, Con material a la vista - Sin material a la vista.

Nos focalizaremos en las herramientas digitales, y para esto los y las invitamos a ingresar al Aula Modelo donde se despliegan dichas herramientas ingresando al siguiente enlace:

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=17#tabs-tree-start>

Mencionaremos algunas:

En la plataforma

- Wiki
- Foro
- Glosario
- Taller
- Lección
- Base de datos
- Videos interactivos
- Rúbricas
- Cuestionario

Externas a la plataforma

- Videoconferencia
- Organizadores de ideas en línea
- De tipo colaborativas como Google Drive (Doc., formularios, presentaciones, etc.)

Sugerencias del equipo del Campus Virtual

Se proponen las siguientes sugerencias al momento de evaluar:

- Evaluar los contenidos que han sido abordados efectivamente durante la cursada
- Explicitar previamente los criterios de evaluación

- Especificar los instrumentos de evaluación que se utilizarán
- Realizar una retroalimentación constructiva
- Generar instancias de autoevaluación de las y los estudiantes
- Considerar los ajustes necesarios para atender a la diversidad, en caso de contar con estudiantes con determinadas discapacidades

Se recuerda que el equipo de capacitación se encuentra a disposición para realizar tutorías aquellas y aquellos docentes que estén interesados en adquirir diferentes conocimientos sobre herramientas digitales. Se sugiere acordar previamente por correo electrónico a capvirtual@unla.edu.ar

1.9. La configuración inicial del aula virtual

Un aula virtual es un espacio dentro de una plataforma tecnológica (Moodle) que pone a disposición de cada docente una serie de elementos, recursos y actividades a partir de los cuales podrá dar forma a la propuesta formativa. En este sentido, es importante que la configuración que cada docente haga del aula, se adapte a la propuesta formativa y no al revés.

Al recibir el aula cada docente deberá tomar una serie de decisiones relativas a:

1. El formato del aula se refiere a la forma a partir de la cual se organizará el espacio curricular. Cuando se recibe el aula, el formato que viene por defecto es el de temas. Se trata de una estructura secuencial lineal organizada por temas que se identifica con tema 1, tema 2, tema 3, etc. Los temas sirven para organizar los contenidos y tiempos de cursado. Sin embargo, la plataforma Moodle ofrece cuatro formatos posibles, de modo que podrán decidir cuál de los formatos se ajusta mejor a la propuesta didáctica del espacio curricular. Los formatos son:

- **Semanal:** el aula se organiza por semanas, y cada sección tiene un encabezado de fecha que cada docente ajustará de acuerdo al cronograma de clases.
- **Pestaña:** el aula se organiza por secciones independientes y separadas entre sí. Cada sección constituye una pestaña cuyo nombre será adjudicado por cada docente de acuerdo con la organización temática que decida.
- **Temas:** el aula se organiza en secciones o temas, a cada sección el o la docente podrá darle el nombre de la unidad y/o el contenido a abordar.

2. La presentación y organización de los contenidos en el espacio del aula virtual. Al respecto cada docente decidirá por aquella organización que mejor se adapte a las estrategias de enseñanza y a los contenidos a enseñar, para que cada tema constituya una unidad de sentido en sí misma.

La diagramación del aula virtual puede proponerse optando por algunos de estos ejemplos (u otros) que corresponden a los ejes principales de una posible estructura de contenidos: por unidades temáticas, por actividades, por clase, por teoría y práctica, por el programa de la asignatura, por contenidos o problemáticas transversales. Es importante que la forma de organización y el orden en el que se presentan los materiales en el aula, se mantenga a lo largo del desarrollo de todo el espacio curricular para facilitar el recorrido de la propuesta por parte de los y las estudiantes.

3. Los encabezados: el principal y los secundarios. Nos referimos a los títulos en las aulas virtuales. Ellos cumplen una función anticipatoria y funcionan como una referencia clave para que cada estudiante se oriente dentro del espacio virtual. Los hay de dos tipos: el principal y los secundarios.

El encabezado principal se refiere a la presentación del aula y debe contener la siguiente información: nombre de la carrera a la que pertenece el espacio curricular, nombre del espacio curricular, nombre del equipo docente a cargo, además se puede incluir una imagen representativa del espacio curricular. Si se va a tomar esta decisión es importante que la imagen se ajuste a las dimensiones y colores establecidos por el Campus Virtual y cada uno de los departamentos.

Ejemplo de un encabezado principal del Área de Idiomas e Informática.

Secretaría Académica

DIRECCIÓN DE PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA - ÁREA DE IDIOMAS E INFORMÁTICA

Director_Nombre Apellido



Asignatura: Nombre

Docente: Nombre Apellido

Docente: Nombre Apellido

Los encabezados secundarios son aquellos títulos que permiten organizar y jerarquizar los temas de las secciones del aula, como son por ejemplo las unidades temáticas. Si la estructura de contenidos está basada en unidades temáticas, es posible asignar un tema por unidad temática y, al interior de cada uno, asociar los diferentes contenidos, actividades y materiales correspondientes. Lo mismo sucede si los contenidos se organizan por núcleos problemáticos o por actividades.

Por último, es importante destacar que las decisiones sobre el formato del aula, la subida de los materiales (por ejemplo, guiones de clase) y la configuración de las actividades (por ejemplo, tareas, foros, etcétera) son responsabilidad de los y las docentes de cada espacio curricular. Por supuesto, el equipo del Campus Virtual UNLa está siempre a disposición para asesorar y acompañar durante este proceso.

2. LA GESTIÓN DEL AULA VIRTUAL

Se trata del momento en el cual se dan los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el contexto del aula virtual y para que ello suceda, el o la docente tendrá que poner en marcha un conjunto estrategias, actividades y recursos que se orienten a facilitar y promover los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes.

En este contexto, cada docente cumple una función muy importante que se vincula con la función tutorial, un concepto que despliega una enorme riqueza de significados y puede ser utilizado en diferentes contextos aunque aparezca con mayor fuerza y frecuencia en el ámbito

de la educación a distancia. El uso de este concepto se vincula a la intención de señalar un pasaje en las funciones docentes: de transmisor/transmisora de conocimiento a facilitador/facilitadora del aprendizaje.

Así, las funciones que desempeña el o la docente en el aula virtual están ligadas a aspectos académicos, sociales, organizativos y orientadores.

Función académica del o la docente:

Dar información, clarificar y explicar los contenidos presentados. Hacer un seguimiento del progreso de los y las estudiantes. Revisar las actividades realizadas. Responder a los trabajos de los y las estudiantes. Asegurarse de que están alcanzando el nivel adecuado. Formular preguntas para sondear los conocimientos que poseen los y las estudiantes y descubrir las posibles inconsistencias y errores que vayan teniendo. Introducir el tema de debate y relacionarlo con los anteriores. Moderar los foros recapitulando los aportes que las y los estudiantes van realizando. Resolver las posibles dudas surgidas de la lectura de los materiales didácticos o en la realización de las actividades. Hacer valoraciones globales e individuales de las actividades realizadas. Informar de los resultados y valoraciones alcanzadas.

Función social del o la docente:

Dar la bienvenida a los y las estudiantes. Promover y generar la creación de grupos de trabajo. Integrar y conducir las intervenciones, sintetizando, reconstruyendo y desarrollando los temas que vayan surgiendo. Animar y estimular la participación. Facilitar la creación de un entorno social positivo.

Función organizativa del o la docente:

Establecer el calendario del curso en general (cronograma), por módulos, entrega de tareas, y seguimiento de las diferentes actividades de comunicación. Explicar las normas de funcionamiento dentro del entorno: criterios de evaluación, exigencias o nivel de participación. Organizar el trabajo en grupo y facilitar la coordinación entre los miembros.

Función orientadora del o la docente:

Dar recomendaciones públicas y privadas sobre el trabajo y la calidad de trabajo que se está desarrollando en el aula. Asegurarse de que los y las estudiantes trabajan a un ritmo adecuado. Motivar a los y las estudiantes para el trabajo en el aula virtual. Ofrecer información a los y las estudiantes sobre el progreso en el estudio, y facilitar estrategias de mejora y

cambio. Facilitar acciones de compromiso cuando existan diferencias de desarrollo entre los miembros del grupo. Ser guía y orientador de cada estudiante.

A continuación se ofrecen algunas pautas de trabajo relativas a las funciones antes mencionadas.

2.1. La interacción en el aula

Como ya se comentó en el apartado La Planificación uno de los elementos claves al momento de gestionar un aula virtual es la comunicación. A través de ella, se promueve la participación de las y los estudiantes para contribuir a que lleven a cabo un proceso de aprendizaje significativo.

Crear espacios para conocerse, para compartir dudas, dificultades, logros o comentarios a lo largo de las clases resulta muy importante y para ello contamos con algunas herramientas para la comunicación de tipo sincrónica: como chats y sistemas de videoconferencia o bien de tipo asincrónicas como foros y redes sociales.

A través de este enlace al aula modelo podrán acceder a aspectos referidos a la comunicación en el aula virtual y adentrarse en el tema de los foros en cuanto a sus usos y funciones y la participación de las redes sociales en el aula

<https://campus.unla.edu.ar/aulas/course/view.php?id=7002§ion=2#tabs-tree-start>

2.2. La corrección, la devolución y la retroalimentación

Al momento de evaluar, reconocemos 3 etapas fundamentales de este proceso: corrección, devolución y retroalimentación.

En la etapa de **la corrección**, dar el resultado, es decir la asignación de una calificación por medio de una nota, sirve para saber quiénes aprueban y quienes no, pero sólo da una respuesta para aquellos que aprobaron y los que no, sin embargo, no resuelve el problema de aquellos que desaprobaron, no reorienta el proceso de aprender.

La devolución, además de informar sobre la *calificación cuantitativa*, brinda información *cualitativa*: realiza comentarios, brinda propuestas, sugerencias e informaciones claras,



entendibles por las /los estudiantes, promoviendo acciones adecuadas para la mejora de su proceso de aprendizajes.

La retroalimentación es el momento de intercambio entre evaluadores y evaluados.

En este momento se trata de promover la metacognición, la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje por parte de las y los estudiantes. Así, ellas y ellos pueden realizar sus apreciaciones en forma escrita u oral de acuerdo al contexto en el que se realice.

Existen diferentes posibilidades sincrónicas y asincrónicas, dentro y fuera del aula virtual para llevar adelante estas tres etapas, sin embargo, la importancia radica en que en todo proceso de enseñanza y de aprendizaje estas tres etapas deben estar presentes.

2.3. Derechos de autor



Cabe aclarar que la producción de todos los materiales didácticos que lleven a cabo las/os docentes será de titularidad intelectual de la UNLa. Las/ los docentes autores de dicho material didáctico ceden sus derechos de propiedad a la Universidad. Del mismo modo, en todos los casos, se respetará la autoría de dicho material. Es decir que, la propiedad intelectual es del autor.

En las aulas virtuales puede publicarse material elaborado por las y los docentes autores de contenidos, actividades, foros y enlaces a otras páginas web, videos y audios institucionales y todo el material con fines pedagógicos que recopile y/o elabore ese docente. En la consulta de todo sitio de interés es fundamental asegurarse que su dominio sea punto org, punto gob, punto edu, o que cuenten con la licencia Creative Commons, mencionando la autoría, sin fines comerciales y sin obra derivada. SIED (2017, pp 31-32)

2.4. Accesibilidad académica

¿Qué es la Accesibilidad?

- La accesibilidad es el grado en el que todas las personas pueden **percibir, entender y navegar** por la información contenida en un documento digital independientemente de sus **capacidades** técnicas, cognitivas o físicas.






2

En cuanto a la accesibilidad, el Campus Virtual en su SIED establece:

“Cabe destacar que un proyecto en marcha y en proceso de revisión consiste en el análisis de las *condiciones de accesibilidad* que ofrecen tanto la página web como la plataforma. El objetivo del mismo **es asegurar la inclusión de todas las personas con discapacidad a través de la integración e incorporación de recursos y aplicaciones que faciliten el acceso**. Para ello, se trabaja en forma conjunta y coordinada con la Secretaría Académica, con la CAD (Comisión Asesora de Discapacidad) dependiente del Vicerrectorado, y con el Programa de Inclusión Universitaria para Personas con Discapacidad, que funciona en el ámbito de la Dirección de Bienestar Universitario dependiente de la Secretaría de Bienestar y Compromiso Universitario” (SIED página 20).

De este modo, considera de especial relevancia asegurar prácticas inclusivas con la creación o adaptación de recursos educativos digitales accesibles.

Las plataformas digitales favorecen la comunicación con sus variados recursos y permiten a las/os estudiantes retomar el conocimiento en distintos dispositivos y en distintos tiempos.

Cuando se presente algún o alguna estudiante con discapacidad será necesario considerar algunas cuestiones importantes en el diseño de los elementos y aspectos del aula virtual para contribuir con la permanencia del/la estudiante en el entorno virtual.

La plataforma Moodle, en la cual están alojadas las aulas virtuales de la UNLa, contempla la posibilidad de realizar ajustes en algunos elementos claves del diseño de un aula que favorecen y aseguran la accesibilidad digital.

Con tal propósito encontrarán tutoriales con diferentes opciones de accesibilidad y claves para la creación de recursos en formato texto y otros soportes y, de esa forma, favorecer el acceso a la información en cada asignatura.

Frente a cualquier duda o inquietud al utilizar este instrumento comuníquese con el equipo del Campus Virtual al siguiente correo electrónico: capvirtual@unla.edu.ar

Los tutoriales que se encuentran en el Campus Virtual son

- Orientaciones para la elaboración de material digital accesible

<https://youtu.be/SxM7QHgt494>

- Accesibilidad en videos educativos (Parte 1)

<https://youtu.be/ZyKrufyYfiU>

- Accesibilidad en videos educativos (Parte 2)

<https://youtu.be/XIOzhx1x2Z0>

Para ampliar el conocimiento sobre el tema proponemos la lectura de publicación conjunta de las redes RID y RUEDA del CIN a través del siguiente enlace:

<https://www.cin.edu.ar/download/disponibilidad-e-implementacion-de-estrategias-de-accesibilidad-y-ajustes-razonables-en-los-sistemas-de-educacion-a-distancia-sied-implementados-por-las-instituciones-universitarias-nacionales-y-pro/>

Les recordamos que el equipo de capacitación se encuentra a disposición para realizar tutorías aquellas y aquellos docentes que estén interesados en adquirir diferentes conocimientos sobre herramientas digitales. Se sugiere acordar previamente por correo electrónico a capvirtual@unla.edu.ar

3. LA AUTOEVALUACIÓN DOCENTE EN EL AULA VIRTUAL

La autoevaluación supone un proceso en el cual se recaba, analiza e interpreta información, con el objetivo de construir juicios de valor sobre aquello que se está analizando. En esta etapa del proceso de enseñanza, la intención es favorecer la reflexión sobre las prácticas docentes que se dan en el contexto de las aulas virtuales a fin de reformularlas o ajustarlas, de ser necesario, para mejorar la propuesta educativa.

Por este motivo, desde el Campus Virtual UNLa proponemos que los y las docentes hagan una autoevaluación durante todo el proceso que lleva a la construcción de un aula virtual y, en este sentido, puedan reflexionar sobre la planificación, diseño y gestión de su propuesta de enseñanza. Esta acción brinda la posibilidad de interrogarse sobre las propias prácticas con el fin de mejorar la planificación del espacio curricular y las intervenciones pedagógico didácticas durante la gestión de la clase.

Para facilitar y acompañar este proceso se ha diseñado una rúbrica de evaluación que reúne algunos de los elementos y aspectos más significativos que dan forma a un entorno virtual para la enseñanza y el aprendizaje, y tiene como propósito guiar la mirada de cada docente para determinar si algunos de estos aspectos necesitan ser mejorados o ajustados, en función de los lineamientos de nuestro marco normativo que es el SIED.

Los elementos que componen esta rúbrica son:

Dimensiones. Se integran cuatro: informativa, praxis, comunicación y seguimiento y evaluación, que a su vez se despliegan en componentes de cada una.

Componentes. Se describe la presencia de los elementos de cada dimensión.

Valoración. Especifica las características de los componentes y determina el nivel alcanzado. Se estableció una escala de tres niveles: necesita actualización, puede mejorar, situación ideal que se especifican para cada uno de los componentes.

Ayuda y acompañamiento docente. Por cada aspecto y elemento a ser evaluado se ofrecen: modelos que a modo de ejemplo muestran el elemento o aspecto en su situación ideal, oferta de talleres de capacitación en los cuales se trabaja el aspecto que necesita ser mejorado y tutoriales que orientan la configuración de alguna herramienta o recurso del aula virtual que en la autoevaluación se reconoce una mejora o actualización. Es importante tener en cuenta que esta información se encuentra en una plantilla diferente a la de la grilla.

¿Cómo usar la rúbrica?

Se trata de un instrumento de uso personal que fue diseñado, como ya se mencionó, para acompañar y guiar un proceso de reflexión sobre la propia práctica de cada docente en los entornos virtuales. Para iniciar la autoevaluación se sugiere, en primer lugar, bajar el instrumento y guardarlo en su dispositivo personal. A continuación, se puede comenzar a recorrer y leer cada uno de las dimensiones y componentes observando detenidamente la descripción que se hace en cada uno de los tres niveles en los cuales se describe el logro alcanzado: necesita actualización, puede mejorar, situación ideal. Cada docente puede señalar con una cruz o resaltar con color en qué nivel de la escala considera que se encuentra el componente analizado. Por ejemplo, si está analizando el programa de su aula y considera que puede mejorar porque le falta describir algunos de los elementos que componen este documento, puede señalarlo de esta manera en la grilla:

		RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN			
DIMENSIONES	COMPONENTES	VALORACIÓN	Sería necesario actualización del aula virtual y/o capacitación en	El aula está bien pero se puede mejorar este componente	Situación ideal del componente
INFORMATIVA:	Programa		No se ofrece el programa del espacio curricular	Se presentan algunas de las siguientes opciones: - Se ofrece en tipo de archivo editable y no acorde al formato propuesto por la Carrera/Departamento.	Se ofrece el programa en el formato no editable (PDF) y corresponde al formato propuesto por la Carrera/Departamento con todos los Items completos. El programa se ajusta a lo que se estipula en la DISPOSICIÓN S.A. Nº 4/11 https://drive.google.com/file/d/1Raccu9L17G0IRUOU2JfmmfZorYzdBF/view

Esto facilitará la identificación de los componentes que, en el proceso de reflexión, consideren que requieran actualización o alguna mejora. En esas situaciones la rúbrica ofrece distintas posibilidades:

- Ejemplo del elemento en su situación ideal. En dichos casos se ofrece un modelo que muestra el elemento o aspecto en su situación ideal.
- Tutoriales que van a guiar el paso a paso que conduce a la mejora de ese elemento y
- Sugerencia de talleres de capacitación que se ofrecen como espacios para conocer más en profundidad acerca del uso de las herramientas del campus que necesitan ser mejoradas y/o ajustadas.
- Siempre pueden recurrir al equipo del Campus Virtual que puede brindarle asesoramiento personalizado en cualquiera de las dimensiones y componentes de una propuesta de enseñanza virtual.

Desde el Campus Virtual UNLa sugerimos que cada docente proponga una evaluación de la propuesta de formación por parte de los y las estudiantes al concluir la cursada más allá de las encuestas que implementa la universidad. Esta evaluación brindará información complementaria para la reflexión sobre la propia práctica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anijovich R, Malbergier M y Sigal (2004) C. Una Introducción a la enseñanza para la diversidad. La evaluación alternativa develando la complejidad. Editorial Fondo de Cultura Económica Argentina SA.

Barberá, E y Badía, A (2004). Educar con aulas virtuales. A. Machado Libros, pp.124.

Bates, T (2001). Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios. Gedisa.

Camilloni, A R. de, y otros, (1998). La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Paidós.

Castronovo, A y Picotto, D (2009). Guía para la elaboración de Trabajo Final. Universidad Nacional de Lanús.

CIN – RID – RUEDA. Disponibilidad e implementación de estrategias de accesibilidad y ajustes razonables en los sistemas de educación a distancia (SIED) implementados por las instituciones universitarias nacionales y provinciales (2021):

https://rid.cin.edu.ar/documentos/RID%20-%20RUEDA_Accesible.pdf

Clark, C y Peterson, P (1990). Procesos de pensamiento de los profesores. En Wittrock, M C. (Dir.), La investigación de la enseñanza, III. Profesores y alumnos, pp. 444-453. Paidós.

Coll, C y Monereo, C (Eds.) (2008). Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las tecnologías de la Información y la Comunicación. Ediciones Morata.

Equipo del Campus Virtual UNLa (abril, 2017). Guía para la virtualización de espacios curriculares https://campus.unla.edu.ar/wp-content/uploads/2015/07/GUIA_virtualizacion_esp_curriculares_17.pdf

Hernández Madrigal, P.: Funciones de la tutoría virtual. En https://www.academia.edu/8260100/Funciones_de_la_tutor%C3%ADa_virtual

Ley de Propiedad Intelectual 11.723 <https://www.camaradellibro.com.ar/informes-legislacion/propiedad-intelectual-ley-11-723/>

Lipsman, M (2005). Los misterios de la evaluación en la era de internet. En Litwin y otros, Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Amorrortu Ed.

Mena, M y otros (2005). Diseño de proyectos de educación a distancia. Páginas en construcción. La Crujía.

Perazzo, M (2010). Guía para los profesores/autores de contenido. Segunda parte. Tecnicatura Superior en Gestión y Administración Universitaria, Departamento de Planificación y Políticas Públicas, Universidad Nacional de Lanús.

Roig, H.I (2005). Las trampas de lo audiovisual en la enseñanza. Cuadernos de Investigación Educativa, 2(12), 7-13.

Schwartzman, G; Tarasow, F y Trech M (2014). Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible: más allá de formatos y espacios tradicionales. ANEP-Ceibal.

SIED. Sistema de Educación a Distancia. Universidad Nacional de Lanús

<https://campus.unla.edu.ar/wp-content/uploads/2019/04/R-CS-N014-18-14-03-18-Aprobar-el-Sistema-Institucional-de-Educacion-a-Distancia-UNLa.pdf>

Steiman, J. (2008) Más Didáctica (en la educación superior) Miño y Dávila. Colección Educación y Didáctica.



Universidad Nacional de Lanús

Rectora

Dra. Ana Jaramillo

Vicerrector

Mtro. Daniel Bozzani

Secretaria Académica

Lic. Georgina Hernández



© Universidad Nacional de Lanús

Campus Virtual UNLa

Dirección Campus Virtual UNLa

Prof. Laura Virginia Garbarini

Guía para el uso de aulas virtuales

Documento elaborado por el equipo del Campus Virtual UNLa

Julio 2023
