

Guía práctica para Educación Online

Recursos para una Educación Online de calidad



Esta publicación resulta del proyecto "Erasmus+ Skills for High-Quality Online Education" (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510). El texto y las imágenes de la publicación pueden reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o transmitirse de cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, de fotocopia, de grabación o de otro tipo, sin el permiso previo del socio individual para fines no comerciales y fines educativos únicamente. Por favor, referencie al material original y a los autores si se reproduce. Para reproducción comercial y cualquier otra pregunta relacionada con esta publicación, comuníquese con:

Raquel Lombardi: raquel.lombardi.acss@gmail.com

Puede encontrar una versión descargable en PDF en portugués, rumano, bosnio, esloveno, búlgaro, turco y español en las redes sociales del proyecto, así como en las redes sociales de los socios.

Financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y las opiniones expresadas pertenecen únicamente a los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden hacerse responsables de ellos.



Tabla de Contenido / Capítulos

Prácticas Recomendables

1. Encargados de tomar apuntes
2. Proporcionar un entorno de trabajo colaborativo para los estudiantes
3. Supervisión y comentarios posteriores a la sesión
4. Participación activa de los estudiantes en el diseño conjunto de actividades
5. Automonitorización
6. Herramientas para la creación y el dibujo en el aula
7. Gestión del tiempo (para profesores)
8. Evaluación / Wiseflow / Formularios de Google
9. Herramientas de Internet que van más allá de la educación
10. Etiqueta de seguridad electrónica. Curso eTwinning
11. ARE - Remedial School
12. SELFIE
13. Metodología ADDIE
14. Apoyo docente a través de grupos en línea
15. Biblioteca electrónica con libros de texto.
16. Proyecto Educativo “Joy of Holidays”
17. Gamificación para la regulación del aprendizaje y la evaluación formativa
18. Canva

19. Plataformas online para la creación de contenidos
20. Google Drive
21. Plataformas de aprendizaje mixto y HyFlex
22. Academia “Teachers of the future”
23. Uso de MOOC en las escuelas
24. Involucrar a los estudiantes a través de la revisión electrónica por parejas
25. Discord (para fines educativos)

Prácticas no recomendables

1. Diseño no centrado en el estudiante
2. Clases impartidas en Whatsapp
3. Evaluación confusa
4. Plataformas/habilidades tecnológicas inadecuadas e ineficiencia en las tareas
5. El correo electrónico como medio de comunicación y de intercambio de recursos

Introducción

La calidad de las actividades y recursos de enseñanza y aprendizaje online tiene un impacto directo en la adquisición de competencias por parte de los estudiantes. Durante la pandemia de COVID-19, muchos centros educativos se vieron obligados a realizar sus actividades en línea con poca o ninguna preparación, lo que provocó una disminución en la calidad de estas actividades y, en consecuencia, en las posibilidades de que los estudiantes adquieran las competencias establecidas en el currículo educativo.

El objetivo final de este estudio es ayudar a los profesores y estudiantes a llevar a cabo actividades de enseñanza y aprendizaje online que prevengan de manera efectiva la disminución de aprendizaje y mejoren los resultados de los estudiantes. Alcanzaremos este objetivo brindando recursos y prácticas para educadores y estudiantes sobre cómo llevar a cabo de manera efectiva las actividades de enseñanza/aprendizaje en línea.

En este análisis, identificaremos ejemplos de prácticas recomendables y no recomendables a nivel de la UE para la educación en línea para ofrecer apoyo a profesores y estudiantes, mejorando así la enseñanza y el aprendizaje online.

Este manual se puede aplicar a distintos niveles aunque está enfocado principalmente a educadores de alumnos entre 9 y 15 años.

Prácticas Recomendables



“Las palabras más profundas no serán leídas a menos que puedan mantener al alumno interesado. No puedes ver en sus ojos si lo entienden así que... dilo, muéstralo, escríbelo, haz una demostración y vincúlalo a una actividad..” — James Bates

Encargados de tomar apuntes

RESOURCE:

1. [MH Education](#)
2. [OSU](#)
3. [Understood.org](#)
4. [Landmark.edu](#)

DESCRIPCIÓN

Debido a la situación de pandemia con el COVID 19, nos hemos visto obligados a adaptar nuestras clases presenciales a un modalidad a distancia.

Esa situación tiene sus ventajas y desventajas.

Tener la oportunidad de continuar con las clases ha sido un aspecto positivo, pero a veces es más fácil que los estudiantes se distraigan y se pierdan.

Es más difícil para muchos estudiantes "ver/entender" la explicación a través de video Livestream que en una clase presencial. Puede ser un desafío concentrarse, sentirse conectado, procesar información e identificar ideas clave.

Una actividad útil que hemos desarrollado es tener encargados de tomar apuntes en cada lección.

La responsabilidad principal de un encargado de tomar apuntes es tomar notas organizadas, legibles o mecanografiadas en cada clase y proporcionar una copia de estas notas al resto de estudiantes. Es responsabilidad del encargado de tomar apuntes prestar atención en la clase con regularidad y proporcionar notas.

Durante las clases, el profesor asignará a los estudiantes diferentes partes de la explicación. El nivel de dificultad puede variar según las diferentes tareas y explicaciones realizadas; de esa manera, puede tomar notas sobre los estudiantes con respecto a sus capacidades e incluirlos a todos en el proceso.

Los estudiantes toman notas en un documento compartido de Google para que todos puedan acceder a él fácilmente.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Si alguien no puede asistir a una lección, tiene la oportunidad de mirar los apuntes.
- Necesitan prestar atención para tomar apuntes apropiados. Así que están comprometidos y motivados durante las lecciones.
- Al tener que mecanografiar los apuntes, evitamos: malentendidos de caligrafía, pérdida de apuntes (ya que se guardan en línea) y desperdicio de papel (eco-friendly)

Profesores:

- Pueden estar seguros de que todos los estudiantes tengan los apuntes de cada lección.
- Solo tienen que corregir y supervisar un documento en lugar de controlar los apuntes de todos los estudiantes individualmente.

CONCEPTOS CLAVE

La responsabilidad de los encargados de tomar apuntes es tomar apuntes organizados, legibles y mecanografiados.

Al contar con encargados de tomar apuntes, los docentes se aseguran de tener apuntes de calidad de cada una de las lecciones realizadas.

Además, los estudiantes tienen acceso a apuntes correctos y completos cada vez que lo necesitan.

También es una herramienta eficaz para mantener el interés y la concentración de los alumnos.

Las notas mecanografiadas siempre son legibles y accesibles, ya que se guardan en línea.

También es un método ecológico.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Falta de apuntes de clase útiles. Residuos de papel.

Tomar, Apuntes, Digital, Correcto, Ecológico

Proporcionar un entorno de trabajo colaborativo para el alumnado

RESOURCE:

1. popplet.com
2. explaineverything.com
3. ca.padlet.com
4. info.flipgrid.com

DESCRIPCIÓN

El aprendizaje cooperativo y colaborativo son contextos de instrucción en los que los compañeros trabajan juntos en una tarea de aprendizaje, con el objetivo de que todos los participantes se beneficien de la interacción.

Padlet, flipgrid, Popplet, Explain Everything Whiteboard y muchas otras son aplicaciones que pueden ser utilizadas para crear actividades en las que el alumnado trabaje de forma cooperativa y/o colaborativa. Estas herramientas facilitan la colaboración en el aula virtual y permiten al alumnado realizar tareas, mantener debates interactivos, realizar actividades de forma colaborativa e investigar recursos de educación online.

La colaboración entre alumnos ayuda a desarrollar aptitudes de pensamiento de un nivel más avanzado, así como una mejor comunicación oral, autogestión y habilidades de liderazgo. Por otra parte, aumenta la autoestima y la perseverancia, la retención y la responsabilidad de los estudiantes.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/ EDUCADORES

Estudiantes:

- Desarrolla la autonomía de los estudiantes.
- Desarrolla habilidades colaborativas.
- Favorece que haya una mayor implicación por parte del alumnado así como un mayor control sobre su aprendizaje, lo que les ayuda a convertirse en estudiantes con capacidad para aprender permanentemente.
- Favorece que el alumnado se comprometa más en su aprendizaje.
- Aumenta la retención, la autoestima y la responsabilidad.

Profesores:

- Participación activa del alumnado.
- Aumenta la implicación del alumnado.
- Favorece el desarrollo y la puesta en práctica de actividades interactivas centradas en el alumno.

CONCEPTOS CLAVE

Tanto si el alumnado y los educadores están en clase como si se conectan a distancia desde sus casas, las sólidas soluciones de colaboración digital pueden dar a los educadores el poder de inspirar y dar a los estudiantes las herramientas para aprender. El uso de estas herramientas y aplicaciones permite a los estudiantes trabajar juntos fomentando la cooperación y la ayuda mutua.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Los alumnos se implican más en las tareas, lo que aumenta la responsabilidad de los estudiantes y mejora la retención de conceptos.

Desarrollo de trabajo colaborativo y adquisición de habilidades colaborativas, mayor cooperación, participación activa y capacidad de razonamiento y pensamiento a un nivel más elevado.



Supervisión y comentarios posteriores a la sesión

RESOURCE:

1. [MH Education](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)

DESCRIPCIÓN

La comunicación es esencial cuando se trabaja a distancia. Es vital controlar a nuestros estudiantes regularmente acerca de sus necesidades y ser flexible y receptivo a sus inquietudes.

Cuando no estamos juntos en una clase presencial, no es tan fácil hablar con los estudiantes sobre su bienestar emocional y físico. Es necesario dedicar tiempo a su enseñanza y aprendizaje así como reducir el aislamiento social y generar vínculos de conexión y pertenencia.

Debemos animar a nuestros estudiantes a que se comuniquen con nosotros si tienen dificultades con el contenido, la tecnología o los horarios.

Para construir una comunidad en línea de apoyo, nos mantenemos conectados 20 minutos después de las sesiones sincrónicas en línea para brindarles a nuestros estudiantes la oportunidad de contactarnos, compartir sus puntos de vista y obtener supervisión y comentarios individuales.

Como todos sabemos, el aprendizaje es social. Por lo que crear este vínculo con nuestros alumnos tiene un impacto positivo en su proceso de adquisición.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Estar disponible durante algunos minutos adicionales después de las clases permite a los estudiantes comunicarse con su maestro en un entorno más privado.
- Se incrementará la motivación y el compromiso.
- Reciben el refuerzo de una comunidad de apoyo en línea.

Profesores:

- Brindar apoyo para mejorar el proceso de aprendizaje es parte de nuestro deber como docentes y esta práctica nos permite lograrlo.

CONCEPTOS CLAVE

Para construir una comunidad de apoyo en línea, nos mantenemos conectados 20 minutos después de las sesiones sincrónicas en línea para brindarles a nuestros estudiantes la oportunidad de contactarnos, compartir sus puntos de vista y obtener supervisión y comentarios individuales.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Con este tipo de práctica, evitamos el aislamiento que los estudiantes pueden sentir en un entorno de aprendizaje en línea.

Conexión, comunicación, motivación, supervisión, retroalimentación, vínculo y estímulo.

Participación activa del alumnado en el diseño de actividades

RESOURCE:

1. es.liveworksheets.com/
2. wizer.me/
3. arvr.google.com/tourcreator/
4. quizlet.com

DESCRIPCIÓN

El Aprendizaje Activo favorece que los estudiantes se conviertan en alumnos con capacidad para aprender permanentemente..

En un enfoque de aprendizaje activo, el aprendizaje no se refiere sólo al contenido, sino también al proceso. Este enfoque desarrolla la autonomía y la capacidad de aprendizaje de los alumnos, dándoles mayor participación y control sobre su formación.

Fomentar el codiseño de las actividades de aprendizaje por parte de los alumnos. Permitir que los estudiantes modifiquen las tareas que los profesores les asignan y reconfiguren los entornos de aprendizaje, las herramientas y los recursos recomendados y las relaciones de trabajo aumentará su compromiso y fomentará la autorregulación.

Aprender a través de la producción y codiseño de las actividades, en tanto que los alumnos deben producir un output fijado por el profesor, motivará al alumno no a través de la respuesta del profesor sino en la producción de un output público.

Esta producción puede incluir: escribir en un blog, desarrollar modelos o artefactos, realizar vídeos o audios, e-portfolios, elaborar mapas conceptuales, etc.

Ejemplos de aplicaciones con las que los alumnos pueden crear o codiseñar actividades son: Quizlet, creación de páginas de ejercicios interactivas (Wizer. me, Live Worksheets), etc.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Mayor implicación del alumnado
- Fomenta la autorregulación.
- Desarrolla la autonomía y la capacidad de aprendizaje de los alumnos.
- Participación activa del alumnado.

Profesores.

- Participación activa de los estudiantes.
- Aumenta la implicación y el compromiso de los estudiantes.
- Permite desarrollar y realizar actividades interactivas centradas en el alumno.
- El papel del profesor es guiar y supervisar al alumno en su proceso de aprendizaje.
- Ayuda al profesor a crear actividades de clase inolvidables.

CONCEPTOS CLAVE

Al implicar a los alumnos en el codiseño de las actividades de aprendizaje y hacer que participen activamente en su proceso de aprendizaje, permitiremos que los alumnos desarrollen su autonomía y capacidad de aprendizaje, mejorará su actitud hacia el aprendizaje y aumentará el compromiso de los alumnos.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

- El docente ya no es el centro del conocimiento ni la persona responsable del aprendizaje.
- El alumnado no recibe información de forma pasiva.

El aprendizaje activo se aleja de la Instrucción Centrada en el Profesor, que normalmente suele ser poco tecnológica y a menudo se basa en libros de texto y cuadernos de trabajo en lugar de sistemas digitales. Co-diseño, actividades de aprendizaje, inolvidable, producción, aprendizaje activo, son términos que están directamente ligados a este tipo de aprendizaje.

Automonitorización

RESOURCE:

1. [MH Education](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)
4. [Timeshigher Edu](#)

DESCRIPCIÓN

Es vital asegurarse de que el sistema de gestión del aprendizaje permita a los estudiantes monitorizar su rendimiento y proceso de aprendizaje y les proporcione tiempo para la reflexión.

Como estrategia para promover el pensamiento crítico sobre cómo mejorar su gestión del tiempo y hábitos de estudio, elaboramos un documento de autocontrol, como por ejemplo una hoja de Google, con una lista de verificación de las fechas de entrega de los trabajos. Por lo tanto, es más fácil para el estudiante saber cuándo y qué actividades debe realizar. En el documento, también hay un espacio donde los estudiantes escriben un breve análisis sobre cómo va el proceso de aprendizaje de la unidad hasta el momento.

La evaluación continua es vital en la educación en línea, por lo que la recopilación de información es crucial.

Esto significa identificar indicadores clave y establecer una forma de medirlos y controlarlos.

El uso de este documento de autoseguimiento permite a los alumnos ser más autónomos, recoger evidencias de su aprendizaje y reflexionar sobre ello; y al docente, facilitar el seguimiento del proceso.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Es más fácil para el alumno saber cuándo y qué actividades debe realizar.
- Permite que los estudiantes sean más autónomos.
- Permite a los estudiantes recopilar evidencias de su aprendizaje y reflexionar sobre ello.

Profesores:

- Es más fácil para el profesor hacer un seguimiento del proceso de aprendizaje y realizar una evaluación continua.

CONCEPTOS CLAVE

El uso de un documento de autocontrol con una lista de verificación de las fechas de entrega de los trabajos y un espacio donde los estudiantes escriben un breve análisis sobre cómo va el proceso de aprendizaje de la unidad, permite que los estudiantes sean más autónomos en la recopilación de evidencias de su aprendizaje y reflexionen sobre él y que el docente pueda facilitar el seguimiento del proceso

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Los alumnos son conscientes de sus tareas, y así evitan confusiones y olvidos.

Autocontrol, autonomía, evaluación continua, pensamiento crítico.

Herramientas para crear y dibujar en el aula

RESOURCE:

1. [Draw.io](https://draw.io)

DESCRIPCIÓN

Muchos profesores han descubierto que la incorporación de programas de dibujo, diseño e impresión en sus planes de clase puede ser una forma estupenda de atraer a los alumnos y hacer que se entusiasmen con el aprendizaje. Sin embargo, con tantos programas de software disponibles, saber cuál es el más adecuado para su clase puede ser un reto.

A la hora de elegir un programa de dibujo con fines educativos, hay factores vitales a tener en cuenta:

- La edad y el nivel de habilidad de sus alumnos. Algunos programas están orientados a los más jóvenes, mientras que otros pueden ser más apropiados para estudiantes mayores.
- Decidir qué tipo de dibujos quieres que los alumnos sean capaces de crear. ¿El objetivo es que sean capaces de crear bocetos sencillos, o que creen ilustraciones más complejas como diagramas y diagramas de flujo?
- Asegurarse de que el programa elegido es compatible con los dispositivos digitales que utilizarán los alumnos. Estos factores, aseguran la elección de un programa de dibujo que satisfaga las necesidades de su aula.

Ejemplos de herramientas de creación en la educación:

- Draw.io - dibujos de gráficos y bocetos
- Prezi: Prezi es excelente para los/las estudiantes que quieren salir del monótono y repetitivo PowerPoint. Incluye plantillas que permiten crear presentaciones personalizadas y originales, incluso para el alumnado sin formación en diseño.
- Tayasui Sketches - dispone de opciones para pintar en acuarela, acíclico o crear arte complejo y en capas. Contiene una amplia galería de ejemplos de lo que se puede conseguir.
- Sketchup ayuda al alumnado a aprender sobre geometría 3D, física y otros conceptos científicos. Además, la interfaz intuitiva del programa facilita que alumnos de corta edad creen modelos complejos.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Las herramientas de dibujo pueden ser una gran ventaja para los estudiantes en el sistema educativo. Por un lado, pueden ayudar a los estudiantes a representar visualmente los conceptos que les cuesta entender. Además, las herramientas de dibujo pueden ayudar a los alumnos a recordar mejor la información. Estudios han demostrado que los estudiantes que utilizan herramientas de dibujo cuando aprenden nuevos conceptos tienen más probabilidades de recordar la información más tarde. Esto se debe a que el dibujo involucra múltiples sentidos y crea un recuerdo más duradero.

Además, los instrumentos de dibujo también pueden utilizarse como forma de expresión. Los estudiantes que tienen dificultades con la comunicación verbal pueden descubrir que pueden expresarse mejor a través del arte. En conclusión, el uso de herramientas de dibujo en la educación presenta muchos beneficios y es por ello que es importante animar a los alumnos a utilizarlas.

Profesores:

Los profesores pueden utilizar herramientas de dibujo para comunicar sus ideas a los alumnos de forma eficaz. Además de servir como ayuda visual, los dibujos pueden ayudar a los profesores a clarificar conceptos complejos y hacerlos más comprensibles para los alumnos. El dibujo también puede utilizarse como forma de evaluación, permitiendo a los profesores medir la comprensión de los alumnos de forma creativa. En general, el uso de herramientas de dibujo en la educación proporciona a los profesores una herramienta versátil que puede utilizarse para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos.

CONCEPTOS CLAVE

Los instrumentos de dibujo pueden ser un complemento muy útil dentro de los recursos de cualquier profesor. Proporcionan una salida creativa a los alumnos y también pueden ayudar a mejorar la comunicación y la capacidad de resolución de problemas. Las herramientas de dibujo pueden mejorar la experiencia educativa de profesores y alumnos cuando se utilizan de forma eficaz.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Ayuda a representar visualmente la información.

Herramienta digital.

Representación visual.

Organigramas.

Diagramas.

Gestión del tiempo (para Profesorado)

RESOURCE:

1. zaednovchas.bg/time-management-teachers/

DESCRIPCIÓN

La gestión del tiempo es, sin duda, una de las habilidades más valiosas para un profesor, y con la transición a los formatos de enseñanza híbridos y en línea, se vuelve aún más útil. Los nuevos formatos requieren aún más tiempo para el aprendizaje y la adaptación, la coordinación y la colaboración con colegas, alumnos y padres, o la resolución de situaciones inesperadas. En este sentido, existen páginas con diferentes ideas, consejos y estrategias para ayudar a los profesores a mejorar sus prácticas en la gestión del tiempo. De este modo, tienen tiempo suficiente para todo (tanto en lo personal como en lo profesional) y se sienten más seguros, tranquilos y felices. Éste es el gran objetivo de la gestión del tiempo: aprender a controlar y navegar por las tareas dentro del tiempo del que disponemos sin convertirnos en víctimas del tiempo.

La página contiene una descripción detallada de cómo los profesores pueden evaluar, planificar y asignar el tiempo del que disponen para que sea el más eficaz en función de sus compromisos y carga de trabajo. Se ha publicado información detallada sobre las aplicaciones existentes que serían útiles en este proceso, así como varias plantillas. Esta información adicional así como los consejos se distribuyen en cada paso para aclarar con precisión cuándo, cómo y para qué pueden utilizarse.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

La mayoría de los consejos sobre gestión del tiempo para profesores también pueden ser utilizados por los estudiantes. Para el alumnado, la gestión del tiempo también es esencial para tener éxito en todas las tareas, independientemente de los diferentes entornos en los que se encuentren trabajando durante su aprendizaje.

Profesores:

Las técnicas para la correcta administración del tiempo y de las tareas de un profesor, son esenciales para gestionar el gran nivel de estrés al que se enfrentan durante el aprendizaje online. La mayoría de los consejos con respecto a la gestión del tiempo para profesores también pueden ser aplicados por los alumnos. Para los estudiantes, la gestión del tiempo también es esencial para tener éxito en todas las tareas, independientemente del entorno en el que se encuentren durante el aprendizaje en online. Con una buena organización del tiempo, la posibilidad de olvidar una tarea o una responsabilidad disminuye considerablemente. Por otra parte, los profesores se sienten mucho más cómodos cuando están bien preparados para las situaciones que puedan surgir si disponen de tiempo suficiente para gestionarlas.

CONCEPTOS CLAVE

- capacidad de controlar y gestionar las tareas en el tiempo
- capacidad de evaluar, planificar y distribuir el tiempo del que disponemos
- habilidad para utilizar diferentes aplicaciones para gestionar nuestro tiempo de forma eficaz
- habilidad para utilizar diferentes formatos para planificar nuestro tiempo
- habilidad para gestionar nuestros compromisos y carga de trabajo de forma más eficiente

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

- no poder cumplir con todos los compromisos y responsabilidades
- no disponer de tiempo suficiente para todo (tanto en lo personal como en lo profesional)
- sentirse sobrepasado por las tareas a realizar
- no ser capaz de hacer todo lo que nos gustaría
- no tener una percepción clara de cómo se desarrolla el día

Gestión del tiempo, carga de trabajo, eficiencia, prácticas, consejos, estrategias

Evaluación / Wiseflow / Formularios de Google

RESOURCE:

1. zaednovchas.bg/vr-eme-za-otsenyavane/
2. uniwise.co.uk/wiseflow

DESCRIPCIÓN

Evaluar los conocimientos de los alumnos es un verdadero reto para los profesores durante el aprendizaje a distancia. Por esta razón, se han creado páginas web que contienen información paso a paso sobre diferentes opciones de cómo se pueden hacer y realizar pruebas online, plataformas de pruebas online sobre conocimientos y varias formas no estándar de hacer evaluaciones más entretenidas y atractivas. La intención es complementar esta información con más ideas compartidas por otros profesores para que sea lo más útil posible.

Información sobre las plataformas:

- se describe paso a paso
- preparación necesaria
- cómo definir un cuestionario
- qué opciones pueden ser establecidas de antemano (tiempo de ejecución del estudiante, fecha de aplicación, etc.)
- Formas creativas de evaluar, consejos, recomendaciones y prácticas de los profesores relacionadas con la evaluación durante el aprendizaje online.

Algunas plataformas permiten a los profesores ver las respuestas de los niños en tiempo real. La información también incluye ejemplos de instrucciones para los alumnos y preguntas preparadas.

WISEflow es una de las principales plataformas de evaluación digital que ayuda a los profesores a agilizar todo el proceso de calificación, a la vez que proporciona información útil para mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos. Permite a los profesores cargar de forma segura los exámenes digitales en su plataforma, proporcionando una amplia gama de características y funcionalidades para hacer el proceso de evaluación más fácil y eficiente. Dispone de un interfaz fácil de usar y una potente funcionalidad. WISEflow es la plataforma ideal para cualquier centro que desee mejorar su proceso de evaluación.

Google Forms es otra plataforma con la que trabajamos a nivel escolar. Los Formularios son un método de evaluación rápido, que permiten diseñar el tema o proporcionar respuestas. También es posible crear diferentes ítems, seleccionar el tipo de respuestas, asignar un tiempo para que los alumnos respondan y asignar una puntuación a cada pregunta.

Estudiantes:

- La evaluación es una información esencial acerca de los conocimientos y habilidades adquiridos durante el aprendizaje a distancia. Cuando las pruebas evaluativas se diseñan de forma diferente y atractiva, los estudiantes las perciben más como un juego o un reto que como un examen.
- Wiseflow es un excelente ejemplo del uso de la inteligencia artificial en la educación. Incluye un asistente de aprendizaje que proporciona a los estudiantes orientación y apoyo personalizados. El software analiza los datos del alumnado para identificar las áreas de mejora y ofrece recomendaciones específicas.
- Con WiseFlow, los alumnos pueden sacar el máximo partido a sus estudios y se sienten más satisfechos con sus resultados.
- La herramienta Google Forms está conectada con el calendario, proporcionando recordatorios de fechas límite y opciones sobre cómo subir trabajos y exámenes.
- En Google Forms, la diversidad de elementos desarrolla los mecanismos de orientación, focalización y fijación de conocimientos, aprendiendo a gestionar su tiempo de trabajo y obteniendo una rápida respuesta. El acceso a estas evaluaciones está disponible para las familias.

Profesores:

- una explicación detallada permite a los profesores elegir la herramienta que más se adapte a las necesidades de los alumnos.
- proporciona un marco de trabajo para su utilización, dando a los profesores mayor seguridad en su trabajo y ahorrando un tiempo considerable.
- WiseFlow ayuda a realizar el seguimiento del progreso de los estudiantes, gestiona la carga de trabajo y crea informes personalizados. Ahorra tiempo automatizando algunas de las tareas más tediosas asociadas al seguimiento de los datos de los alumnos.
- WiseFlow es actualizado constantemente con nuevas funciones y mejoras, por lo que los profesores pueden estar seguros de que siempre utilizan las mejores herramientas posibles para ayudarles en su trabajo.
- Google forms provide quick assessment and the ability to check as many students as possible, better control over the information received and the correctness of the language.

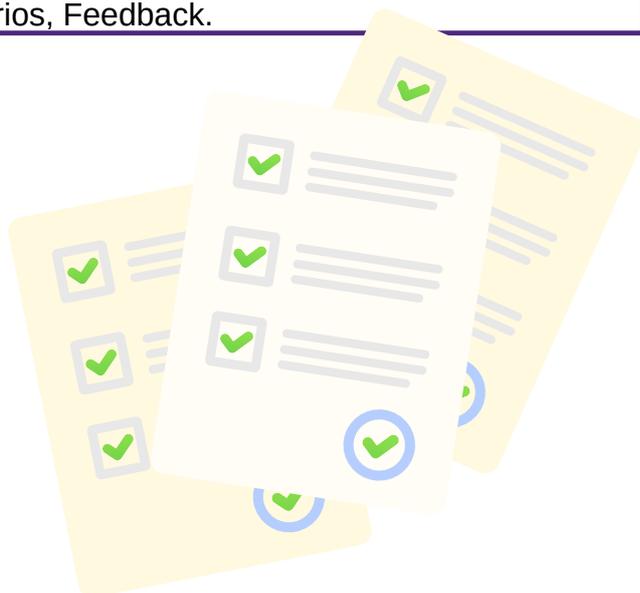
CONCEPTOS CLAVE

- habilidad para establecer y utilizar diferentes plataformas para la evaluación;
- habilidad para elaborar preguntas y pruebas evaluativas;
- descubrir nuevos métodos para evaluar el conocimiento de los estudiantes.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

- reduce el tiempo de preparación;
- reduce la inseguridad a la hora de relizar tareas evaluativas online;
- proporciona una forma interesante y no estándar de evaluar a los estudiantes;
- desarrolla nuevos métodos de evaluación..
- plazo de entrega
- notificaciones y recordatorios

Exámenes digitales, Evaluación, Aprendizaje en línea, Plataformas, Cuestionarios, Tareas, Habilidades, Seguridad, Gestión, Plazos, Recordatorios, Feedback.



Herramientas de Internet que van más allá de la educación

RESOURCE:

1. web2araclari.com/
2. twinspace.etwinning.net/122869/home

DESCRIPCIÓN

Las herramientas Web 2.0 tools son esenciales para profesores y estudiantes, especialmente en el proceso de la educación a distancia, por las oportunidades de colaboración, intercambio de pensamientos, conocimientos y comunicación.

- Web 2 tools es una plataforma gratuita en la que la gente busca conferencias en vídeo y las comparte voluntariamente.
- WEBA (Web-Academy) Project Web 2.0 Education Information Network es un proyecto eTwinning que trabaja en el uso de Web 2.0 en la educación.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- encontrar información útil sobre vídeos relacionados con las diferentes herramientas de Web 2,
- contacto directo con proyectos,
- lectura de artículos online,
- obtener información útil sobre la plataforma eTwinning,
- lista de herramientas web2 por categorías,
- desarrollar sus competencias digitales,
- compartir sus producciones con compañeros,
- conocer a alumnos y profesores de diferentes países europeos en el proyecto,
- desarrollar sus habilidades comunicativas,

Profesores:

- encontrar información útil sobre vídeos relacionados con las diferentes herramientas de Web 2,
- contacto directo con proyectos,
- lectura de artículos online,
- obtener información útil sobre la plataforma eTwinning,
- participación activa del alumnado en la educación; especialmente cuando se trata de educación a distancia,
- facilitar un estudio asíncrono y práctico para el alumnado,
- captar la atención del alumnado sobre "Alfabetización mediática y desinformación",

CONCEPTOS CLAVE

Lo más importante de estas herramientas es que, desde su creación, han sido una guía para muchos profesores interesados en implementar las herramientas web 2 en el entorno sus clases, incluso antes de que el aprendizaje a distancia fuera un problema en nuestras vidas.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Durante la pandemia y las clases online, estas herramientas ayudaron a los profesores a hacer que los alumnos participaran en las actividades de aprendizaje y, en ocasiones, a hacer que los alumnos practicasen lo que habían aprendido. Además, todos compartían materiales como presentaciones, vídeos, pósters, exposiciones virtuales, encuestas, libros electrónicos, etc.

Web 2 tools, Herramientas Web 2, digitalización, tecnología de la información, eTwinning, Web 2.0 Education Information Network, competencia digital, formación online.

Etiqueta de seguridad electrónica

Curso eTwinning

RESOURCE:

1. etwinningonline.eba.gov.tr/course/e-safety-and-etwinning-ethics/

DESCRIPCIÓN

Este curso proporciona información básica sobre seguridad en Internet y ética en eTwinning. El Programa Internet Segura ofrece información sobre temas como el Día de Internet Segura, la seguridad de la información en eTwinning, e-Safety y ética en eTwinning.

El eSafety Label, permite a los centros escolares tomar medidas para evaluar, mejorar y reforzar su seguridad en internet. Gracias al Sello de Seguridad Electrónica (eSafety Label), los centros escolares pueden revisar su infraestructura, políticas y prácticas de seguridad en online de acuerdo con las normas nacionales e internacionales.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- comprender y utilizar las tecnologías avanzadas.
- mostrar su creatividad
- pensar en función de los resultados
- evaluar su seguridad en línea
- mejorar y reforzar su seguridad en internet
- revisar sus infraestructuras, políticas y prácticas de seguridad en Internet con respecto a las normativas nacionales e internacionales..

Profesores:

- Conocer muy bien a la generación de la que son responsables y determinar sus expectativas y necesidades en el ámbito de la seguridad electrónica.
- Mejorar y reforzar su seguridad en la red.
- Revisar sus infraestructuras, políticas y prácticas de seguridad en Internet en relación con las normas nacionales e internacionales.

CONCEPTOS CLAVE

Siguen surgiendo nuevos proyectos, métodos educativos o conceptos en función de las necesidades y expectativas de la nueva generación. El eSecurity es uno de los conceptos que más necesitarán las futuras generaciones. Es por esto que la realización de un curso como este es fundamental.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Se proporcionan los principios de uso de datos personales. Principios que son esenciales en los proyectos eTwinning.

Escuelas, profesores, estudiantes, concepto de seguridad digital

ARE - Remedial School

RESOURCE:

1. www.aer.school/sc-oala-remediala

DESCRIPTION

En el contexto del año pandémico, muchos profesores no han sido capaces de adaptarse a las exigencias de una enseñanza de calidad. Muchos alumnos no han podido llevar a cabo un aprendizaje adecuado, provocado, por un lado, por la falta de dispositivos necesarios (sobre todo en las familias con más hijos) y, por otro lado, por el bajo nivel de calidad de la enseñanza digital ofrecida por algunos de los profesores.

Tres empresas rumanas han puesto en marcha un proyecto nacional que ofrece a más de 2.000 estudiantes unos meses de enseñanza en digital gratuita.

El programa consistió en lo siguiente: se seleccionaron profesores de lengua y literatura rumanas y de matemáticas de todo el país, con las competencias digitales necesarias para la enseñanza a distancia. Estos profesores, elaboraron un programa dentro de un plazo establecido. Los alumnos interesados se inscribieron online en el programa. A continuación, las clases se realizaron de forma aleatoria. Cada semana se impartían 2 horas de lengua rumana y 2 horas de matemáticas.

El programa se digitalizó, por lo que se desarrolló en la plataforma Kinderpedia (plataforma de comunicación y gestión). También se utilizaron las plataformas BRIO (herramienta de evaluación y pruebas estandarizadas) y Livresq (herramienta de autoría para crear clases interactivas). Los alumnos fueron sometidos a tres pruebas: al principio del programa, durante el mismo y al final, para poder seguir su progreso.

En las clases había alumnos de diferentes regiones. Los profesores eran de todo el país. Se creó una revista digital en la que los alumnos publicaron sus creaciones.

Estos son algunos de los resultados obtenidos: 2.044 alumnos matriculados, 106 clases, 47 profesores, 3.000 horas realizadas, más de 2.000 pruebas estandarizadas, el 98% de los alumnos confirmó la calidad de las horas impartidas, el 99% valoró las plataformas utilizadas, el 96% afirmó que estas horas de recuperación ayudaron a recuperar la materia perdida.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Los estudiantes se beneficiaron de las clases de recuperación mediante las cuales subsanaron las lagunas que se habían creado durante las clases online. Tuvieron la oportunidad de conocer a estudiantes de todo el país y de aprender juntos. Como resultado han mejorado sus habilidades digitales y su nivel de aprendizaje.

Profesores:

Los profesores con menor nivel en competencia digital también pudieron seguir las clases y así aprender de las buenas prácticas de sus colegas en el país. Desarrollando de esta manera las competencias digitales necesarias para una enseñanza en línea de calidad.

CONCEPTOS CLAVE

El alumnado pueden acceder al aula virtual con un clic directamente desde la aplicación del móvil y reciben pruebas estandarizadas tanto al principio como al final del programa. Los informes generados en las pruebas indican qué competencias están menos avanzadas, de modo que se pueden tomar medidas adecuadas para mejorarlas. Tanto los alumnos como los profesores desarrollan sus competencias digitales utilizando herramientas web de alto rendimiento. Se creó una comunidad de aprendizaje y se permitió a los alumnos mostrar sus capacidades.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

El alumnado se beneficia de clases online de calidad impartidas por profesores de todo el país, formados en el ámbito digital. De esta manera se reducen las deficiencias de aprendizaje.

Enseñanza correctiva, plataformas educativas, herramientas de autoría, evaluación estandarizada, la plataforma de gestión

SELFIE

RESOURCE:

1. education.ec.europa.eu/selfie/about-selfie

DESCRIPCIÓN

SELFIE (Autocrítica sobre el aprendizaje eficaz fomentando el uso de tecnologías educativas innovadoras) es una herramienta gratuita diseñada para ayudar a los centros escolares a integrar las tecnologías digitales en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. SELFIE dispone de una sólida base de investigación y se ha desarrollado a partir del marco de la Comisión Europea para promover el aprendizaje en la era digital en las organizaciones educativas. Para ello, se utilizan afirmaciones breves, preguntas y una sencilla escala de respuestas de 1 a 5. Las preguntas y afirmaciones se completan en unos 20 minutos.

SELFIE es una iniciativa de la Comisión Europea y se financia a través del programa Erasmus. Es gratuita para todas las escuelas.

La herramienta ha sido desarrollada por un equipo de expertos de diferentes escuelas, ministerios de educación e institutos de investigación de toda Europa. Entre las instituciones asociadas se encuentran la Fundación Europea de Formación, el Centro Europeo para el Desarrollo de la Formación Profesional (CEDEFOP) y el Instituto de Tecnologías de la Información en la Educación de la UNESCO.

Dado que cada centro educativo es único, la herramienta puede personalizarse. Cada centro educativo puede seleccionar y añadir preguntas y afirmaciones que se adapten a sus necesidades.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Experiencia adecuada
- SELFIE permite a todos los participantes responder a preguntas que se ajustan a su experiencia como estudiantes, profesores o equipos directivos.

Profesores:

- Global
- SELFIE implica a toda la comunidad escolar -equipos directivos, profesores y alumnos- en un proceso de 360 grados que abarca múltiples áreas de la actividad escolar.

CONCEPTOS CLAVE

SELFIE está disponible para todos los centros de enseñanza primaria, secundaria y de formación profesional de Europa y fuera de ella, y en más de 30 idiomas. Puede ser utilizado por cualquier centro escolar - no solo por los que tienen niveles avanzados de infraestructura, equipamiento y tecnología.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

SELFIE recoge de forma anónima las opiniones de alumnos, profesores y directores de centros educativos del uso que se hace de la tecnología en su centro. A partir de las respuestas recibidas, la herramienta genera un informe, una instantánea ('SELFIE' :-)) de los puntos fuertes y débiles de un centro escolar en cuanto al uso de la tecnología.

SELFIE, tecnología, evaluación, herramienta

Metodología ADDIE

RESOURCE:

1. www.edc.org/sites/default/files/uploads/Distance-Education-Teacher-Training.pdf

DESCRIPCIÓN

Método de diseño pedagógico

Se pueden utilizar varios enfoques de diseño pedagógico para diseñar cursos a distancia. Uno de estos enfoques es el ADDIE (analizar, diseñar, desarrollar, implementar, evaluar), utilizado habitualmente por las universidades. El otro enfoque, la "creación rápida de prototipos", consiste en que los creadores del contenido del curso o los expertos en una materia determinada, interactúen con los prototipos y los diseñadores de la formación en un proceso continuo de revisión. Un determinado módulo de enseñanza se pone a prueba con una serie de estudiantes para ver cómo responden los alumnos al contenido, las estrategias de enseñanza y las actividades, y en qué medida la tecnología sirve de conducto para cada uno de ellos. Los alumnos dan su opinión, los diseñadores hacen correcciones y el prototipo vuelve a ser probado por los alumnos. Este proceso continúa hasta que se obtiene la aprobación del producto final. El proceso de diseño pedagógico en nueve pasos de Gagné (1965) ha sido una norma establecida en el diseño pedagógico desde la década de 1960, tanto en la enseñanza presencial como en la enseñanza a distancia.

Estos son los nueve pasos:

1. Captar la atención del alumno..
2. Informar a los alumnos de los objetivos.
3. Recuperar conocimientos previos.
4. Presentar el contenido.
5. Proporcionar una guía en el aprendizaje.
6. Obtener resultados.
7. Proporcionar feedback.
8. Evaluar el rendimiento.
9. Mejorar la comprensión, retención y difusión de contenidos.

Además de estos tres enfoques de diseño educativo (hay otros muchos), los diseñadores educativos reconocen cada vez más la importancia de la Enseñanza basada en el Diseño (Wiggins y McTighe, 2005), un marco de aprendizaje que puede dar lugar a una comprensión profunda.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Definición y entendimiento de las tareas y objetivos.
- Se estimulan los conocimientos previos y se ponen en práctica
- Mayor rendimiento escolar.
- Feedback y evaluación concretos

Profesores:

Información sobre:

- ¿Cómo deben agruparse los alumnos?
- ¿Cuánto tiempo deben durar las actividades?
- ¿Qué actividades ayudarán mejor a los alumnos a alcanzar los objetivos de aprendizaje?
- ¿Qué materiales y recursos necesitarán los alumnos?
- ¿Cuánto debe durar una clase?
- ¿Qué parte debe ser de investigación por parte de los alumnos?

CONCEPTOS CLAVE

Los profesores podrán reconocer cómo llegar a sus alumnos de la mejor manera posible y crear contenidos atractivos. Por su parte, los alumnos dispondrán de mayor claridad en las lecciones, los objetivos y las prioridades; en general, ambas partes aprovecharán al máximo el tiempo de las sesiones.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Los profesores a menudo tienen dificultades para crear contenidos atractivos y específicos para sus alumnos, y el tema del diseño didáctico atractivo es uno de los más importantes cuando se trata de clases y educación virtuales.

Enfoque pedagógico, profesores, alumnos, coherencia.

Apoyo docente a través de grupos en línea

RESOURCE:

1. [European Schoolnet Academy](#)

DESCRIPCIÓN

En el contexto de una iniciativa para apoyar el uso de la tecnología por parte de los docentes en Irán, Nami, Marandi y Sotoudehnama (2018) informan sobre el trabajo de un grupo de diálogo en línea para apoyar a los docentes en la co-construcción del conocimiento. El proyecto tenía como objetivo investigar los patrones de interacción y la presencia cognitiva, social y docente.

Diseño

Laboratorio de informática presencial

Presencial + Participación continua en el debate en línea

La implementación del aprendizaje semipresencial supuso 13 sesiones de dos horas de duración, que incluían siete reuniones presenciales en las que se presentaban a los participantes las tecnologías y su uso en el aula, combinadas con seis sesiones en línea, que tuvieron lugar en un laboratorio de informática de la universidad, y tareas para realizar en casa. En ellas, se pidió a los participantes que revisaran varias herramientas tecnológicas, compartieran sus conclusiones a través de informes en formato de audios, vídeo o escritos, y participaran en un grupo de debate de Yahoo. Se dijo a los profesores que estas contribuciones eran necesarias para aprobar el curso, pero no se dieron más instrucciones sobre el número, la frecuencia o el contenido.

Cabe destacar que los diseños no se centran en la incorporación de la tecnología en el aula como mecanismo de integración de las actividades presenciales y online.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Aunque la atención se centra en los profesores, su nivel de conocimientos y sus competencias tecnológicas, esta práctica podría adaptarse fácilmente a los alumnos, actuando los profesores como facilitadores del procedimiento.

Profesores:

Los autores señalan que se logró que los profesores utilizaran el debate para co-construir el conocimiento, ya que compartieron dudas entre ellos y aportaron soluciones.

CONCEPTOS CLAVE

Este es uno de los pocos estudios que incluyen actividades de apoyo tecnológico en clase, aunque sea en un laboratorio de informática. Sin embargo, la evolución de la tecnología y la presencia de wifi de banda ancha, ordenadores portátiles, Tablets y teléfonos móviles facilitan el uso de la tecnología en clase.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Los conocimientos que estos profesores tienen tal vez no sean adecuados o suficientes, por lo que debates y sesiones como éstas ayudan a ampliar sus conocimientos.

Profesores, alumnos, preguntas de debate, herramientas tecnológicas

Biblioteca electrónica con libros de texto

RESOURCE:

1. e-learn.mon.bg/
2. www.platformeonline.md
3. www.educatieonline.md

DESCRIPCIÓN

En los últimos años, cada vez más editoriales de libros de texto de toda Europa han empezado a disponer de ediciones en papel y electrónicas de sus libros de texto. Antes del inicio de la formación en línea, estos libros de texto electrónicos no eran tan populares, pero se convirtieron en una necesidad absoluta tras el lanzamiento del curso escolar en línea.

Esta es la forma más fácil de que los profesores muestren a los alumnos partes del libro de texto mientras aprenden en línea.

- El Ministerio de Educación de Bulgaria ha creado una base de datos con todos los libros de texto electrónicos gratuitos, divididos por editoriales, que están disponibles en la página web del Ministerio. Algunos de estos libros de texto son interactivos y disponen de la opción de enseñar a la clase ejercicios que contienen audios y que los niños los escuchen por su cuenta.
- La Biblioteca Electrónica Nacional de Profesores / Registro de Contenidos Electrónicos / fue creada por el Ministerio de Educación y Ciencia (Bulgaria) y ofrece la oportunidad de publicar y compartir por parte de los especialistas en pedagogía los materiales didácticos y metodológicos del autor para trabajar en el entorno digital - videotutoriales, programas de formación, métodos innovadores, tests, películas, ejercicios, pedagogía amena, presentaciones y especialmente proyectos que estén relacionados con independencia en la aplicación en el entorno electrónico, así como investigaciones, trabajos de estudiantes, curiosidades, elementos motivadores, retroalimentación, trabajo en grupo e individual, creación y aplicación de habilidades, etc.
- Expertos de la República de Moldavia, Rumanía, Rusia y Estados Unidos se reúnen en una conferencia nacional sobre "Educación en línea". Durante este evento, de una semana de duración, se debatieron más de 50 plataformas de eLearning, herramientas web y aplicaciones que pueden utilizarse en actividades educativas en línea. En la plataforma del proyecto se publicaron una serie de recursos creados por los participantes y los profesores: lecciones, tutoriales, etc.
- El proyecto "Biblioteca en línea de herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje" se creó como una comunidad digital de más de 44.000 profesores de la República de Moldavia y Rumanía. En él se comparten las mejores prácticas relacionadas con el eLearning. Cada semana se recomienda una herramienta web diferente.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- acceso a una amplia gama de libros de texto que pueden utilizarse para estudiar en cualquier momento y desde cualquier lugar
- Los estudiantes están mejor preparados, se implican más y se sienten más seguros en las clases en línea
- Los estudiantes son los beneficiarios directos de estos proyectos. Los profesores les enseñan a utilizar diferentes herramientas cada semana y reciben feedback de sus alumnos.
- El proceso de aprendizaje se realiza de forma colaborativa: los profesores aportan nuevas herramientas web al aula y los alumnos opinan sobre su uso.

Profesores:

- La biblioteca electrónica con libros de texto es un excelente recurso para profesores, ya que permite disponer de todo el material didáctico en un solo lugar.
- Todos los materiales pueden encontrarse fácilmente con el libro de texto sin tener que buscar en diferentes sitios web o contactar directamente con la editorial.
- Es una manera fácil y rápida de encontrar material didáctico de gran calidad;;
- Posibilidad de descargar, utilizar y adaptar los materiales a sus necesidades;
- Posibilidad de compartir materiales didácticos y recibir opiniones de compañeros;
- Posibilidad de encontrar nuevas ideas y enfoques para la educación a distancia.

CONCEPTOS CLAVE

- La biblioteca electrónica con libros de texto ayuda a los profesores a desarrollar su capacidad de organización, ya que pueden encontrar fácilmente los materiales adecuados para sus alumnos. También les ayuda a ahorrar el tiempo que, de otro modo, se dedicaría a buscar el libro de texto deseado.
- La biblioteca electrónica de libros de texto también ayuda a que los alumnos desarrollen su habilidad para encontrar información de forma independiente, que trabajen con diferentes fuentes de información y que las utilicen para sus estudios. También estimula la habilidad de los estudiantes para utilizar las nuevas tecnologías y trabajar con recursos digitales..
- Nuevas ideas y enfoques de la enseñanza a distancia
- Posibilidad de encontrar material didáctico de calidad
- Posibilidad de compartir materiales didácticos.
- Los docentes pueden intercambiar información, materiales e ideas

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Libros de texto electrónicos, aprendizaje en línea, enseñanza interactiva, registro de contenidos electrónicos, materiales didácticos, programas de formación, métodos innovadores de enseñanza, eLearning, herramientas web, biblioteca digital

Proyecto Educativo "Joy of Holidays"

RESOURCE:

1. <https://padlet.com/>

DESCRIPCIÓN

El desarrollo de actividades extracurriculares en línea, representó un gran reto.

Este proyecto educativo interdisciplinar se desarrolló en línea durante cuatro semanas. Los contenidos de la actividad incluyen diversas creaciones plásticas, collages, textos imaginativos, etc. Los niños fotografiaron / escanearon / redactaron sus creaciones, y las colgaron en la Plataforma del Aula. Cada alumno escribió una carta a Papá Noel, y luego, como parte de la actividad en línea, escribieron una carta conjunta, que enviaron a Laponia y además, ¡recibieron respuesta! Durante las clases, se leyeron de forma individual textos en prosa y poemas relacionados con las vacaciones.

Cada niño eligió su poema favorito, lo memorizó, lo filmó y publicó la grabación en la Plataforma del Aula. Se resolvieron problemas matemáticos creados en Wordwall, rompecabezas, se inventaron recetas de pan de jengibre y se pesaron los ingredientes. Escuchamos y aprendimos canciones y villancicos. Los alumnos elaboraron todos los productos en casa y los publicaron en el aula o en Padlet. Al final de las actividades, los productos más creativos se incluyeron en una presentación en la aplicación PADLET. Al final de las cuatro semanas, se empleó el MÉTODO SANDWICH para obtener feedback.. En la Plataforma del Aula, los alumnos completaron, en forma de ítems abiertos, la actividad Elogio-Crítica-Elogio. La realización de esta tarea aportó información útil para diseñar/adaptar futuras actividades adaptadas a los intereses de los alumnos.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Los alumnos desarrollan sus habilidades digitales y participan en actividades conjuntas como si estuvieran en clase.

El método del sándwich facilita el trabajo del alumno para dar su opinión porque es más fácil elogiar que criticar. Además, el hecho de que disponga de un lado negativo entre los dos positivos despista al cerebro para que acepte más fácilmente la supuesta crítica.

Profesores:

El docente podrá adaptar su actividad educativa en línea a las necesidades del alumnado. De esta forma, se mantendrá el proceso educativo de forma efectiva, para que los alumnos adquieran el máximo conocimiento de lo que se ha realizado y sean capaces de aplicar lo aprendido en diversas situaciones.

CONCEPTOS CLAVE

Las actividades extraescolares pueden adaptarse al entorno digital. El feedback es fundamental para el docente porque recibe información/opiniones sobre la actividad. El profesor planifica y mejora sus actividades en función del feedback recibido.

El método SANDWICH, para obtener feedback, consta de 3 componentes: ELOGIO-CRÍTICA-ELOGIO. Se trata, pues, de un feedback constructivo entre dos partes de elogio. A través del elogio, los alumnos dicen las partes positivas de la actividad. Los elogios son fundamentales; aumentan la autoestima y ayudan a evolucionar posteriormente.

Tras el desarrollo del proyecto educativo "Joy of Holidays", pedimos a los alumnos que expresaran su opinión sobre las actividades realizadas, las cosas que aprendieron, la forma en que se involucraron y el impacto que tuvo el proyecto en ellos, especificando: ELOGIO-CRÍTICA-ELOGIO.

Esta información es crucial para planificar las futuras actividades, mejorar el rendimiento de los alumnos y aumentar su motivación para implicarse en las actividades y aplicar los conocimientos adquiridos.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Cómo formular críticas de manera asertiva.

Expresar con sinceridad una opinión propia sobre actividades realizadas.

Implicación, sinceridad, diagnóstico, aplicación en el futuro.

Gamificación para la regulación del aprendizaje y la evaluación formativa

RESOURCE:

1. [Quizizz.com](https://www.quizizz.com)
2. [Kahoot.com](https://www.kahoot.com)
3. [Baamboozle.com](https://www.baamboozle.com)
4. [get.plickers.com](https://www.get.plickers.com)
5. [genial.ly](https://www.genial.ly)

DESCRIPCIÓN

Durante el proceso educativo, cada alumno debe ser evaluado para ver los efectos de las acciones del profesor. En ese momento, se pueden introducir ajustes en función de las necesidades de los alumnos. Es lo que se conoce como evaluación formativa, diseñada para proporcionar información de carácter diagnóstico para profesores y alumnos durante el proceso de aprendizaje. Un juego puede ser una excelente solución para realizar una evaluación formativa.

Los cuestionarios basados en juegos están diseñados para ser divertidos y atractivos, permitiendo a los estudiantes poner a prueba sus conocimientos. Además, pueden personalizarse para centrarse en temas o habilidades específicas, lo que los convierte en una herramienta ideal para la enseñanza diferenciada. Lo mejor de todo es que los juegos y los cuestionarios basados en juegos pueden utilizarse en diversos entornos, como el aula, la educación en casa o los programas extraescolares. Es una forma de hacer que el aprendizaje

Además, muchos juegos en línea pueden utilizarse en clase para comprobar la comprensión y el nivel de adquisición de las competencias impartidas por parte de los alumnos. Algunos ejemplos son: Kahoot, Plickers, Bamboozle, Quizizz, Escape rooms, etc.

- Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que se utiliza en entornos escolares o de aprendizaje en línea. Para utilizar Kahoot, los educadores crean juegos tipo test sobre cualquier tema. Los alumnos pueden jugar en clase o en línea. Los juegos de Kahoot se juegan en tiempo real, por lo que los alumnos pueden competir entre ellos para ver quién responde más preguntas correctamente.
- Los Escape rooms son juegos de aventura en los que los jugadores colaboran para encontrar pistas y resolver enigmas para escapar de un peligro simulado antes de que se agote el tiempo.
- Los escape rooms virtuales son actividades en línea realizadas a través de diferentes plataformas: los alumnos en equipos resuelven enigmas y completan rompecabezas en un tiempo determinado, con el objetivo de "escapar de la habitación". Estas experiencias fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y la cohesión.
- Las explicaciones de Quizlet muestran enfoques paso a paso para resolver problemas que supongan un reto. Encuentra soluciones en 64 temas, todas escritas y verificadas por expertos. Tarjetas de memoria en modo de repetición y también de forma aleatoria.
- Quizlet es una herramienta que ayuda a los estudiantes a aprender tanto en la escuela como de forma online. En el aula, los profesores pueden utilizar Quizlet para crear pruebas y juegos personalizados, para repasar contenido con sus alumnos. Puede servir de ayuda a la hora de estudiar, permitiendo a los alumnos crear tarjetas de memoria y practicar cuestionarios.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Los juegos pueden ser una herramienta muy útil para involucrar a los estudiantes en una competición atractiva.
- Los concursos de preguntas después de las lecciones motivan a los estudiantes a competir entre sí.
- Las características de los juegos educativos incluyen la diversión, el interés, el entusiasmo y la curiosidad.
- Hacer que los alumnos sean conscientes de su comprensión y conocimiento de los conceptos estudiados.
- Aumentar la implicación de los alumnos en la clase.
- Los alumnos resuelven problemas para acceder al siguiente nivel.

Profesores:

- Un e-quiz gamificado es eficaz para evaluar el rendimiento escolar.
- Puede ser una solución alternativa para el sistema de evaluación formativa.
- La competitividad que caracteriza a los juegos es uno de los principales impulsores de la participación de estudiantes de todas las edades en el proceso de aprendizaje.
- Aumenta la participación y la motivación de los alumnos.
- Proporciona información de forma inmediata sobre la comprensión y las carencias de aprendizaje de los alumnos.
- Los educadores pueden crear escape rooms virtuales para mejorar sus contenidos.
- Los profesores pueden gamificar sus lecciones.
- Menor grado de distracción de los alumnos.

CONCEPTOS CLAVE

La evaluación formativa puede ser una herramienta accesible y atractiva cuando es llevada a cabo con juegos online, juegos que proporcionan información práctica, inmediata y eficaz tanto a estudiantes como a profesores.

Los profesores pueden combinar dos áreas fundamentales en la educación: las habilidades digitales y la gamificación. Mientras que las herramientas Web2 son programas de software en línea que pueden utilizarse para enseñar contenidos curriculares, colaborar, medir y apoyar el desarrollo de conjuntos de habilidades del siglo XXI, la gamificación es un enfoque educativo que puede animar a los estudiantes a participar en el entorno del aula utilizando elementos de juego en el aula, como el diseño de videojuegos. La forma de utilizar estos dos efectos es fundamental para esta práctica. Hace que el eLearning sea divertido e interactivo, porque mientras el trabajo no es voluntario, la gamificación no lo es.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Juegos en línea, gamificación, participación, motivación, evaluación, grado de aprovechamiento, Escape room, peligro, tiempo limitado, juego, rompecabezas, acertijos, virtual, juegos digitales, Quiz. métodos de aprendizaje, sitio web educativo, en línea, Kahoot, competición.

Canva

RESOURCE:

1. [canva.com](https://www.canva.com)

DESCRIPCIÓN

Canva no es sólo una plataforma de diseño gráfico que permite crear diferentes contenidos visuales, pudiéndose utilizar en la web y en el móvil y que integra millones de imágenes, fuentes, formatos e ilustraciones, sino que además ofrece una oportunidad educativa excepcional tanto para profesores como para alumnos. Canva puede ser un aula virtual para: conversar sobre las actividades, ayudar a aclarar las tareas, permite que los alumnos trabajen entre ellos y envíen los trabajos. Tanto si eres profesor como alumno, Canva facilita la creación, la colaboración y la comunicación visual en el aula y fuera de ella. Además es 100% gratuita para profesores y estudiantes de K12.

Gracias a sus funciones educativas, Canva favorece el proceso de aprendizaje online. Algunas de estas características son:

- Presentaciones interactivas y atractivas.
- Infografías
- Planificación de clases o calendario de actividades
- Vídeos del alumnado
- Actividades de trabajo en grupo
- Actividades de aprendizaje socio-emocional
- Storyboards
- Informes
- Cuentos
- Comunicación entre familias y escuela
- Fichas y plantillas
- Kits de decoración para el aula

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Diseño de materiales digitales como carteles, vídeos, logotipos, presentaciones, ilustraciones, etc.
- Permite la colaboración tanto con profesores como con compañeros a la hora de diseñar.
- Posibilidad de formar grupos y de realizar trabajos de forma colaborativa,
- Comparten sus diseños a través de internet y acceden a ellos cuando y donde quieren.
- Disponen de multitud de recursos.
- Pueden hacer correcciones en cualquier momento que lo necesiten.

Profesores:

- Hacer presentaciones más atractivas para sus clases.
- Favorece que los alumnos se impliquen en colaboraciones, creando equipos,
- Permite diseñar materiales atractivos para usar en el proceso educativo.
- Permite compartir sus diseños en línea con sus alumnos y también con sus colegas,
- Dispone a un gran número de recursos.
- Permite hacer mejoras en cualquier momento.

CONCEPTOS CLAVE

Creada en 2013, Canva es una herramienta de diseño y publicación online cuya misión es permitir a cualquier persona de todo el mundo diseñar cualquier cosa y publicarla en cualquier lugar.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Es una excelente herramienta educativa tanto para los profesores como para alumnado. Proporciona una fuente ilimitada de recursos como imágenes, vídeos, efectos y diferentes formatos para que los estudiantes y profesores puedan crear materiales educativos.

Presentaciones, logotipos, imágenes, vídeos, colaboraciones, diseño online.

Plataformas online para la creación de contenidos- Herramienta "Livresq"

RESOURCE:

1. view.livresq.com/view/5f6b8270582a68777228cd21/
2. <https://view.livresq.com/view/626c601a7f96850008162566/#introducere>
3. <https://www.eba.gov.tr/>

DESCRIPCIÓN

Livresq es una plataforma integrada con la que los docentes crean, publican y editan en línea diferentes materiales digitales. Permite la creación de lecciones interactivas directamente desde el navegador, y el desarrollo de contenido se puede hacer con plantillas existentes o comenzando desde cero. La lección se crea en tres pasos: autenticación, creación y publicación.

La plataforma permite el acceso a contenidos educativos creados por otros usuarios; insertar imágenes, textos, videos, archivos adjuntos, archivos de audio e hipervínculos, GIF y objetos web ; editar imágenes, texto y fórmulas; realizar cuestionarios y pruebas; configurar ventanas emergentes; elaborar tablas; crear efectos; exportar material creado; publicar en una carpeta privada; importar archivos de PowerPoint; colaborar en tiempo real e intercambiar información.

Las lecciones y cursos interactivos realizados por el profesor en LIVRESQ se pueden utilizar en cualquier ordenador, tableta o teléfono inteligente. La aplicación gratuita (tanto para estudiantes como para profesores) tiene varios temas en una biblioteca.

Como ejemplo de lo instructivo de esta herramienta, el uso de la aplicación fue una lección en línea realizada en LIVRESQ, completada con la resolución de una PRUEBA de evaluación formativa. La lección comenzó captando la atención de los estudiantes mediante la comparación de sonidos y ruidos, y luego se realizaron ejercicios de respiración y vocalización individuales. Se prestó atención a mantener la espalda recta y los brazos sobre las rodillas durante la lección para una respiración óptima durante el canto. La clase se impartió en Google meet. A los estudiantes se les presentaron las primeras diapositivas en la actividad sincrónica. Se repitieron algunas de las canciones aprendidas en las lecciones anteriores. Después de una breve discusión frontal sobre las estaciones, tradiciones y costumbres rumanas, los estudiantes escucharon las diferentes canciones del folclore rumano y del folclore infantil. Hubo debates relacionados con este género musical. La actividad continuó con el aprendizaje después de escuchar la canción Romanian Game. Algunos estudiantes interpretaron la canción y luego se realizaron los pasos descritos en la misma. Para realizar la evaluación formativa, los niños resolvieron un test realizado en la aplicación LIVRESQ. El esqueleto de la lección, que incluye todos los materiales presentados, se publicó en Google Classroom para que los estudiantes pudieran tener acceso ilimitado a los recursos proporcionados.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Libertad
- Biblioteca con gran almacenamiento.
- Crear contenido individual y la posibilidad de compartir; expresar opiniones, hacer debates, realizar videos y participación en grupos
- Retroalimentación

Profesores:

- Realización de una lección interactiva que permita utilizar diferentes fuentes, proporcione información y evalúe de forma atractiva y óptima.
- Interacción con los estudiantes
- Creación de contenido atractivo e interactivo insertando imágenes, textos, videos, etc. que puede ser personalizado.
- Retroalimentación
- Exámenes e informes
- Desarrollar comunidades

CONCEPTOS CLAVE

Livresq es una herramienta simple y permite a los profesores preparar lecciones interactivas con imágenes, textos, videos, etc. Accesible en cualquier dispositivo, desde el teléfono hasta el ordenador, lo convierte en una gran ventaja en la educación moderna.

EBA tiene funciones asíncronas y síncronas. Si bien proporciona actividades de capacitación a su propio ritmo que los alumnos toman cuando es conveniente para ellos desde cualquier parte del mundo, también ha permitido a los maestros realizar clases en línea dentro de la plataforma.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

LIVRESQ no requiere conocimientos avanzados de Tecnología Informática. Unos pocos clics pueden agregar elementos interactivos a un libro u otro material digital. Con LIVRESQ, un libro clásico se convierte en uno interactivo muy rápidamente. Permite el trabajo colaborativo y el usuario tiene control total sobre cómo compartir recursos.

Livresq, lección, herramienta digital, e-learning, EBA, Red de Informática Educativa, integración de tecnología, Plataforma Digital Nacional Turca, Música, movimiento, folclore

Google Drive

RESOURCE:

1. www.google.com/drive/

DESCRIPCIÓN

Google Drive es un servicio de almacenamiento en la nube y, como todos los servicios en la nube, su función principal es complementar el disco duro. El almacenamiento en la nube funciona cargando sus archivos a sus servidores remotos, o la "nube", liberando espacio en su computadora. Esto deja más espacio en sus dispositivos para cosas más esenciales, como instalar aplicaciones grandes.

Sin embargo, los servicios en la nube ofrecen muchas más ventajas que el almacenamiento tradicional. Cuando sus archivos están en la nube, puede acceder a ellos desde cualquier lugar con cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Google Drive es una excelente herramienta tanto para estudiantes como para educadores. Proporciona una plataforma donde los estudiantes pueden enviar su trabajo y los profesores pueden proporcionar comentarios. También permite una fácil colaboración entre estudiantes y profesores.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Los estudiantes pueden usar Google Drive para enviar sus tareas y recibir comentarios de los educadores. También pueden usarlo para colaborar con otros estudiantes en proyectos. A través de Gmail, puede compartir y almacenar datos y documentos y puede conectarlo a otras aplicaciones

Profesores:

Los educadores pueden usar Google Drive para publicar tareas, dar retroalimentación a los estudiantes y compartir recursos con otros maestros. También es una excelente manera de administrar las calificaciones y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes. A través de Gmail, puede compartir y almacenar datos y documentos y puede conectarlo a otras aplicaciones

CONCEPTOS CLAVE

Todos están familiarizados con el almacenamiento en la nube más popular, con la capacidad de usarlo desde cualquier dispositivo. Perfecto para compartir y almacenar información, documentos y fotos.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Almacenamiento reducido en el ordenador. Escaso acceso a documentos

Almacenamiento en la nube.



Google Drive

Plataformas de aprendizaje mixto y HyFlex como apoyo docente

RESOURCE:

1. [Google Classroom](#)

DESCRIPCIÓN

En el panorama educativo actual, existe una mayor demanda de interacción en línea y presencial donde los instructores brindan estructura, contenido y actividades de instrucción para satisfacer las necesidades de los estudiantes en clase y en línea.

El aprendizaje combinado es una buena mezcla de instrucción en línea y presencial, con estudiantes capaces de trabajar a su propio ritmo. Proporciona una experiencia educativa más personalizada y una mayor flexibilidad tanto para profesores como para estudiantes. Además, el aprendizaje combinado puede ayudar a cerrar la brecha educativa al brindar a todos los estudiantes acceso a recursos educativos de alta calidad.

Google Classroom es una plataforma gratuita basada en la web que integra su cuenta de Google Drive con su Calendario de Google, lo que facilita la administración y organización de sus tareas y materiales de clase. Se puede utilizar la herramienta Classroom para crear y recopilar tareas, hacer comentarios a los estudiantes y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes. Y debido a que Classroom es parte del ecosistema más amplio de Google, también puede usarlo para conectarse con otras aplicaciones y servicios de Google como Gmail, Drive y Hangouts. Un Classroom es una herramienta ideal para el aprendizaje a distancia, ya que facilita compartir recursos y comunicarse con los estudiantes en línea.

El diseño del curso HyFlex (híbrido + flexibilidad) proporciona un formato híbrido para estudiantes presenciales y en línea y agrega una política de participación flexible para los estudiantes. Los estudiantes pueden asistir a sesiones de clase sincrónicas cara a cara o completar actividades de aprendizaje del curso en línea sin asistir a clase en persona. En un curso HyFlex, las actividades de enseñanza y aprendizaje deben:

- Ser presentadas de manera efectiva (y profesional).
- Involucrar a los alumnos con actividades de aprendizaje significativo.
- Utilizar la evaluación para analizar el aprendizaje de los estudiantes.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Clases en línea de fácil acceso, conectadas a su calendario y correos electrónicos, así como a su cuenta de Google
- El curso promueve la elección del alumno en los modos de participación (en línea o presencial) y el diseño del curso proporciona actividades de aprendizaje equivalentes en cada modo de participación, además el diseño del curso es reutilizable y tecnológicamente accesible para los estudiantes.

Profesores:

- Identificar metas de aprendizaje
- Identificar/crear contenido
- Crear instrucciones claras
- Preparar soportes de aprendizaje (documentos, sitio del curso)
- Preparar y programar tareas, asignaciones y cuestionarios en varias clases.
- Desarrollar objetivos de instrucción
- Cambiar de clase o de tarea asignada con solo unos pocos clics

CONCEPTOS CLAVE

Google Classroom es una herramienta dos por uno que se puede utilizar tanto para enseñar como para aprender. Es una aplicación segura y fácil de usar y ayuda a los educadores a administrar, medir y enriquecer las experiencias de aprendizaje y a ofrecer a los estudiantes una política de participación flexible.

Desafortunadamente, la tendencia reciente hacia el aprendizaje combinado a menudo no tiene en cuenta los estilos de aprendizaje únicos de los estudiantes. Como resultado, muchos estudiantes se quedan atrás y luchan por mantenerse al día con sus compañeros. El uso excesivo del aprendizaje combinado en la educación puede ser ineficaz y perjudicial para los estudiantes

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

- Colaboraciones más grandes en el aula
- Reuniones en línea y distribución de materiales compartidos
- Brinda a los estudiantes opciones de aprendizaje y flexibilidad de tiempo.
- Permitir que las instituciones brindar educación en línea de alta calidad.

Aula, google, presentación, colaboración, en línea. Estudiantes, profesores, HyFlex, accesibilidad

Academia "Teachers of the future"

RESOURCE:

1. Softuni.bg

DESCRIPCIÓN

La academia gratuita "Teachers of the Future" es una iniciativa de la High School for Digital Skills "SoftUni Svetlina" y la Fundación "Software University" en apoyo de los profesores búlgaros. La **capacitación** tiene como objetivo ampliar las habilidades de los docentes para trabajar con tecnologías digitales modernas para la educación y prepararlos para los desafíos de las nuevas generaciones de estudiantes de la era digital.

La participación en la academia es gratuita e incluye formación práctica en el uso de las tecnologías digitales en la educación, formación para desarrollar habilidades personales para trabajar con "alumnos recién llegados", y formación técnica especializada en varias áreas digitales de elección: programación, diseño gráfico y multimedia, marketing digital y emprendimiento, programación y tecnología para niños. La academia comenzó en 2019. Todos los recursos son completamente gratuitos y siguen disponibles hasta la fecha.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Educación escolar más atractiva
- Tecnologías actualizadas y modernas en el aula.
- Mejora de la comunicación entre profesores y alumnos.

Profesores:

- Análisis actualizado de la audiencia y definición de objetivos educativos modernos.
- Nuevos enfoques y tecnologías en la educación escolar
- Metodología de enseñanza para las nuevas generaciones de estudiantes y atraer su atención por un período más prolongado
- Preparación de un plan de estudios moderno, con contenido en línea y lecciones en video
- Técnicas y herramientas para presentaciones eficaces y habilidades de presentación.
- Presentar información a los estudiantes de las nuevas generaciones de una manera que sea accesible para ellos.

CONCEPTOS CLAVE

- mejorar las competencias digitales de los docentes
- introducir las nuevas tecnologías en la educación escolar
- atraer la atención de las nuevas generaciones de estudiantes
- currículo para la era digital

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

- falta de herramientas y tecnologías modernas en la educación escolar
- comunicación deficiente entre profesores y alumnos
- plan de estudios obsoleto que no coincide con la educación en línea

falta de habilidades digitales. tecnologías digitales, formación docente, habilidades personales, habilidades técnicas, currículo digital

Uso de MOOC en las escuelas

RESOURCE:

1. [European Schoolnet Academy](#)

DESCRIPCIÓN

Elena Pezzi, profesora de idiomas en el Liceo Laura Bassi de Bolonia, informó de que utiliza los MOOC (curso masivo abierto en línea) a nivel escolar y regional a través de un enfoque mixto. Se establecieron grupos de estudio a nivel escolar y regional, donde los docentes se reunían semanalmente para realizar juntos un MOOC. Un curso masivo abierto en línea (MOOC) es un modelo para entregar contenido de aprendizaje en línea a cualquier persona que quiera tomar un curso, sin límite de asistencia. Estos grupos de estudio pretendían beneficiarse del contenido de los MOOC y de una importante comunidad internacional de profesionales que pueden inspirarse y apoyarse unos a otros y, al mismo tiempo, ofrecer a los participantes de los grupos de estudio una experiencia de desarrollo profesional integrada en la realidad diaria de su escuela y apoyada por sus compañeros inmediatos.

Durante las reuniones del grupo de estudio, los profesores trabajaron en el MOOC en pequeños grupos, discutieron las actividades y se apoyaron mutuamente con el lenguaje o cuestiones técnicas. Al final del MOOC, presentaron su trabajo a sus colegas y siguieron el trabajo con observaciones entre pares de las lecciones producidas en el contexto del MOOC y del grupo de estudio. Un educador principal coordinaba los grupos de estudio.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Los estudiantes se beneficiarán significativamente a través de un significativo desarrollo profesional de sus profesores y de los cursos creados.

Profesores:

- Los profesores se apoyan y motivan unos a otros a lo largo del MOOC
- Proporcionar estructura a su aprendizaje ofreciendo un lugar y tiempo para trabajar en el MOOC
- Discutir los temas e ideas del MOOC en el contexto de las realidades de las escuelas
- Planificar cómo implementar nuevas ideas y prácticas después del MOOC

CONCEPTOS CLAVE

Los profesores destacan las oportunidades de trabajar como parte de una comunidad internacional de educadores y utilizar recursos de desarrollo profesional internacional. Debido a las restricciones de Covid-19, el concepto de grupo de estudio continuó en 2020 pero se implementó exclusivamente en línea, y las reuniones del grupo de estudio se llevaron a cabo en línea. Si bien esto requirió más organización y se benefició del apoyo de los "experimentados" de los grupos de estudio anteriores que actuaron como coordinadores de apoyo y tutores de los nuevos participantes, también resultó ser un gran éxito. El trabajo se llevó a cabo principalmente a través de diarios de aprendizaje compartidos, presentaciones y Padlets.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Los grupos de estudio obtuvieron los siguientes beneficios a nivel escolar:

- Permitted que los profesores con un nivel de inglés moderado y competencia digital se beneficiaran de la oferta de MOOC. La mayoría de estos educadores nunca habrían considerado participar en desarrollo profesional en línea o en un idioma no nativo.
- Reunió a colegas de diferentes materias y partes de la escuela que de otro modo rara vez colaborarían o intercambiarían recursos entre sí.
- Logró un impacto más significativo a nivel escolar ya que la mayoría de los participantes del grupo de estudio implementaron enfoques pedagógicos innovadores en su práctica, validados por sus compañeros educadores.

Profesores, apoyo, MOOC

Involucrar a los estudiantes a través de la revisión por parejas - Expertiza

RESOURCE:

1. [ETSU.edu](https://www.etsu.edu)

DESCRIPCIÓN

Expertiza permite a los estudiantes utilizar la revisión por parejas para una variedad de propósitos, incluida la investigación de contenidos para clase (es decir, la búsqueda de enlaces relacionados con cada clase), la toma de apuntes de clase en línea, la redacción de artículos de investigación, la revisión de artículos de la bibliografía, asignar/hacer deberes, la creación de preguntas evaluativas y revisiones semanales de las contribuciones de los estudiantes.

Cabe destacar notablemente que posibilita que los estudiantes construyan recursos a través de esta revisión online por parejas. Los estudiantes seleccionan tareas, envían recursos o documentos diseñados individualmente y revisan el trabajo enviado por sus compañeros; trabajar juntos les ayuda a aprender a mejorar sus habilidades y las de los demás. Realizar tareas más auténticas que se asemejan a las responsabilidades del mundo real. También mejora la experiencia de aprendizaje, ya que brinda a los estudiantes la experiencia de preparar y presentar sus ideas ante sus compañeros. Este sistema se utiliza para producir contenidos generados por los estudiantes; dependiendo de las necesidades de aprendizaje, estos contenidos se pueden construir desde cero, o incluso las siguientes generaciones de estudiantes pueden mejorar el trabajo de sus predecesores. Gehringer ha puesto en práctica el primer principio de Pelz mediante la utilización de una plataforma que obliga a los estudiantes a involucrarse mucho en el aprendizaje a través de la interacción frecuente, la revisión por parejas y la generación de contenido.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

- Expertiza permite a los estudiantes utilizar la revisión por parejas para una variedad de propósitos, incluida la investigación de contenidos para clase (es decir, la búsqueda de enlaces relacionados con cada clase), la toma de apuntes de clase en línea, la redacción de artículos de investigación, asignar/hacer deberes, la creación de preguntas evaluativas y revisiones semanales de las contribuciones de los estudiantes.

Profesores:

- A los profesores se les permite pensar de un modo más innovador y mejorar su repertorio educativo y de enseñanza en línea.

CONCEPTOS CLAVE

Expertiza es una plataforma para apoyar el proceso de revisión por parejas que incluye una variedad de actividades que utilizan contenido generado por los estudiantes para mejorar el proceso de aprendizaje.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

- Se alienta a los estudiantes a hacer revisiones por parejas.
- Seleccionan sus tareas
- La libertad que tienen mejora el disfrute y las experiencias que tienen cuando hablan sobre el logro de objetivos educativos, lo que permite a los estudiantes construir recursos.
- El trabajo en equipo es atractivo.
- Las responsabilidades similares al mundo real también mejoran la experiencia de aprendizaje

Estudiantes, Expertiza, revisión por parejas

Discord (para fines educativos)

RESOURCE:

1. discord.com/safety/360044149331-what-is-discord
2. discord.st/?q=student

DESCRIPCIÓN

Las plataformas de video a menudo carecen de herramientas más sofisticadas para usar fácilmente en el aula. Por eso se crea Discord, un software de comunicación que ofrece servicios de chat de texto, voz y video, salas, almacenamiento y conectividad con otros software, como Google Classroom. Discord también ofrece un alto grado de seguridad y privacidad. Como resultado, Discord es una excelente herramienta para los educadores que buscan establecer cursos a distancia. Y muy importante: es de uso gratuito.

Estas son solo algunas de las formas en que Discord se puede usar en la educación:

- 1) Colaboración en línea: Discord facilita que los estudiantes trabajen juntos en proyectos, ya sea que estén en la misma sala o en todo el mundo. Los profesores pueden crear salas de chat para cada proyecto, y los estudiantes pueden usar chat de voz y video para discutir ideas y resolver problemas.
- 2) Gestión del aula: Discord se puede utilizar para realizar un seguimiento de las tareas, los plazos y los próximos eventos. Los profesores pueden crear canales de anuncios para publicar información importante, y los estudiantes pueden usar la función @todos para asegurarse de no perderse nada importante.
- 3) Comunicación: el uso más práctico de Discord en la educación es como herramienta de comunicación. Es una manera fácil para que los maestros trabajen con sus alumnos.

BENEFICIOS PARA ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Muchos estudiantes descubren que usar Discord puede ser muy beneficioso para su educación. Por un lado, Discord permite a los estudiantes comunicarse fácilmente con sus compañeros y educadores. Esto puede ser útil para los estudiantes que necesitan aclaraciones sobre las tareas o desean discutir el material del curso fuera de clase. Además, los estudiantes pueden usar Discord para mantenerse organizados y al día con sus estudios. Los estudiantes pueden asegurarse de estar siempre preparados para los exámenes y tareas creando grupos de estudio y compartiendo recursos. Finalmente, los estudiantes pueden usar Discord para relajarse y descansar después de un largo día de aprendizaje. Los estudiantes pueden construir una red de apoyo para ayudarlos a superar los desafíos escolares al conectarse con amigos y compañeros de clase. Discord brinda muchos beneficios para los estudiantes y puede ser una herramienta valiosa en el proceso educativo.

Profesores:

En la educación, los docentes son los pilares de apoyo de los alumnos. Desempeñan un papel esencial para ayudar a los estudiantes a aprender y crecer. El software Discord es una de las herramientas más populares de los profesores para ayudarlos con su trabajo. La aplicación permite a los profesores crear y administrar fácilmente salas de chat para sus clases. También proporciona varias funciones que los profesores pueden usar para realizar un seguimiento del progreso de sus alumnos y comunicarse con ellos fácilmente.

CONCEPTOS CLAVE

Discord es una aplicación de fácil uso para los estudiantes, lo que significa que no necesitan ninguna introducción o período de aprendizaje. No solo contiene opciones para llamadas y mensajes, sino que también almacena recursos de clase y categorías entre varios grupos y conversaciones privadas uno a uno. También tiene acceso a canales y foros internacionales para que los estudiantes aprendan.

PROBLEMAS RESUELTOS/ PALABRAS CLAVE

Calidad de video, información sobre la perspectiva/pantalla del alumno, uso compartido de documentos y comunicación eficaz.

Comunicación, audiovisuales de alta calidad

Prácticas No Recomendables



“Si continúas entrenando de la misma manera que siempre has entrenado, no esperes obtener mejores resultados.” — Jim Crapko

Diseño no centrado en el estudiante

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIPCIÓN

De acuerdo con nuestra experiencia de enseñanza en línea, hacer frente a las necesidades de los estudiantes es vital para estimular una adquisición y aprendizaje significativo de los contenidos académicos.

Si no se cubren estas necesidades, no habrá un resultado exitoso, y ni nuestros estudiantes ni nosotros lograremos nuestras metas.

El principal objetivo de nuestro trabajo es instruir y enseñar a los estudiantes a desarrollar sus capacidades de pensamiento y aprendizaje y convertirse en miembros autónomos y responsables de la sociedad.

En consecuencia, debemos adaptar nuestras clases al ritmo de nuestros estudiantes para lograr estos propósitos.

Hemos comprobado que ciertas prácticas perjudican el proceso de aprendizaje al no estar centradas en el estudiante. Algunos ejemplos podrían ser:

- No tener una fecha límite para las entregas: tener una planificación del tiempo facilita la organización de nuestros alumnos y les ayuda a mantener una evaluación continua.
- Permitir que los estudiantes tengan sus cámaras apagadas durante las reuniones: en un ambiente de distancia social aumenta el aislamiento y la desconexión emocional. Al vernos durante los encuentros online, nuestros rostros, sonrisas y expresiones posibilitan la creación de vínculos y el sentido de comunidad.
- Varias horas seguidas de videoconferencia: debemos recordar que pasar varias horas frente a una pantalla no es beneficioso para las personas. Los estudiantes terminan extremadamente cansados. Por eso, brindar tiempo de descanso y desconexión es parte de nuestro plan de estudios.

IMPACTO EN ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Si no se cubren las necesidades de los estudiantes, éstos no desarrollarán sus capacidades de pensamiento y aprendizaje y no se convertirán en miembros autónomos y responsables de la sociedad.

Profesores:

El objetivo principal de nuestro trabajo es instruir y enseñar a los estudiantes, y si no se cubren sus necesidades, no habrá un resultado exitoso y no lograremos nuestros objetivos.

CONCEPTOS CLAVE

De acuerdo con nuestra experiencia de enseñanza a distancia, hacer frente a las necesidades de los estudiantes es vital para estimular una adquisición y aprendizaje significativo de los contenidos académicos.

Hemos comprobado que ciertas prácticas perjudican el proceso de aprendizaje, como no tener una fecha límite para las entregas, permitir que los alumnos tengan la cámara apagada durante las reuniones o pasar varias horas seguidas en videoconferencias.

PROBLEMAS CAUSADOS

- Impacto negativo en el proceso de aprendizaje.
- Aislamiento y desconexión emocional
- Estudiantes extremadamente cansados.
- Los estudiantes no desarrollarán sus capacidades de pensamiento y aprendizaje, y no llegarán a ser miembros autónomos y responsables de la sociedad.
- Los profesores no lograrán sus objetivos educativos.

Clases impartidas en Whatsapp

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIPCIÓN

Al inicio de la pandemia, en marzo de 2020, debido a la ineficacia de la docencia en línea, utilicé la aplicación Whatsapp para realizar actividades docentes. Posteriormente realicé las actividades en Zoom, limitado por el recurso de tiempo. Desafortunadamente, en ese momento también me enfrenté al hecho de que muchos estudiantes no tenían un ordenador o teléfono móvil ni acceso a Internet, y su nivel de habilidades digitales no era suficiente.

A continuación ejemplificaré como llevé a cabo mi clase de Valores Morales, hablando sobre el dualismo bondad-maldad, usando Whatsapp.

Les envié el enlace a la historia de La Leyenda del Árbol <https://www.youtube.com/watch?v=h3RH8r3qNzU>, pidiéndoles que lo vieran.

Luego adjunté el plan de lección/explicaciones y les mostré la página donde pueden encontrar la lección en el libro de texto. También les indiqué la página y el número de ejercicios que tenían que resolver como tema. Los niños realizaron la actividad y luego me enviaron fotos. Me tomó mucho tiempo poder valorar todo. Además, algunas fotos no eran de buena calidad, y no podía ver bien lo que habían escrito... Los alumnos que tenían dudas me llamaron y pasé horas al teléfono.

IMPACTO EN ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Se sienten frustrados por las dificultades en el uso de la tecnología, la falta de dispositivos e internet, y la falta de comunicación real/física.

Profesores:

Falta de comunicación real/física, y evaluación deficiente. Gran consumo de tiempo y energía.

CONCEPTOS CLAVE

La tecnología avanza a diario, y no todas las personas están al día de las novedades. Por eso se generan problemas con el uso y acceso a la información o la realización de proyectos. También hay situaciones de confusión y desorientación, de ahí la falta de motivación. Las relaciones interpersonales entre alumnos y profesores se empobrecen, pero también entre alumnos. Este tipo de enseñanza puede obstaculizar aun más a los estudiantes con malos resultados escolares. Los contenidos que se muestran en Whatsapp pueden ser más difíciles de asimilar en condiciones donde el profesor no facilita su comprensión ya que la mala interpretación de las explicaciones escritas también es un problema. El e-learning activo requiere más responsabilidad, iniciativa y esfuerzo que la formación presencial de los alumnos. La retroalimentación se vuelve cada vez más difícil y finalmente llega a un punto en el que simplemente no es posible que un educador brinde una retroalimentación específica y rápida.

PROBLEMAS CAUSADOS

- Este tipo de aprendizaje les impidió comunicarse y conocerse mejor para que los profesores pudieran descubrir las fortalezas y debilidades de los estudiantes. Deficiencias, falta de preparación, aislamiento, frustración.
- Malgasto de tiempo y energía.

Evaluación confusa

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIPCIÓN

Existen muchos recursos para evaluar a los estudiantes durante el aprendizaje a distancia, pero también hay muchas opciones a través de las cuales los estudiantes pueden hacer trampa fácilmente y copiar las respuestas correctas. Algunos educadores dan pruebas a sus alumnos que, después de ser entregadas, muestran a los niños las respuestas correctas e incorrectas.

Esto permite a los estudiantes compartir las respuestas correctas (a través de varios canales de comunicación). Así todos los demás niños tienen notas excelentes aunque no tengan conocimientos específicos.

IMPACTO EN ESTUDIANTES/EDUCADORES

Estudiantes:

Después de regresar a clases, las calificaciones de los estudiantes empeoran y las brechas de aprendizaje que eran invisibles durante el aprendizaje a distancia se vuelven muy claras.

Profesores:

A los profesores les resulta más difícil guiar correctamente a los estudiantes, ya que la evaluación de los niños sobre su conocimiento actual sigue sin estar clara.

CONCEPTOS CLAVE

- los niños aprenden a hacer trampa
- reducir la eficacia del aprendizaje en línea
- este patrón puede crear problemas de evaluación y trampa en el futuro.

PROBLEMAS CAUSADOS

- Los niños aprenden a hacer trampa, lo que puede tener un gran impacto más adelante en sus carreras académicas si se encuentran en una situación en la que se les permite hacer trampa.
- Las calificaciones de los estudiantes pueden no ser precisas, lo que dificulta que los profesores las evalúen correctamente.
- Esta práctica nociva puede generar problemas en el futuro, específicamente cuando los niños tengan que realizar pruebas estandarizadas. Si están acostumbrados a hacer trampa, es posible que no les vaya bien en estas pruebas.

evaluación, hacer trampa, aprendizaje en línea, estudiantes, pruebas, calificaciones



Plataformas/habilidades tecnológicas inadecuadas e ineficiencia en las tareas

RESOURCE:

1. Inadequate platforms/tech skills and task inefficiency.

DESCRIPCIÓN

Se analiza a docentes de dos instituciones de educación superior rumanas y cómo lograron brindar conocimientos durante la pandemia del Coronavirus. Otro punto se centra en analizar la percepción de los estudiantes sobre su experiencia durante el aprendizaje exclusivamente en línea, y qué impacto tuvo este tipo de aprendizaje en su capacidad para aprender y procesar información.

Los estudiantes consideran que la presentación de proyectos de seminario es más difícil en línea, ya que no tienen el coraje de hablar por temor a ser burlados o ridiculizados. También es muy interesante que a pesar de que los estudiantes solían participar activamente en las actividades del seminario fuera de línea, en línea, muy pocos tienen el coraje de expresar sus opiniones o escribir en el foro porque se sienten más expuestos.

Los estudiantes se distraen y pierden el foco fácilmente debido a que los docentes no cuentan con estrategias bien implementadas para mantenerlos enfocados, pero también por su falta de experiencia con este tipo de aprendizaje.

Aunque la mayoría de los estudiantes (66,1%) había utilizado la plataforma de E-learning antes de la pandemia, sus opiniones sobre el uso del entorno en línea para el aprendizaje están divididas. Unos (37,4%) lo consideran un ambiente adecuado para el aprendizaje, otros consideran que no es muy adecuado (32%) y un tercio está indeciso (30,6%). Lo mismo sucede cuando se trata del nivel de satisfacción con su experiencia de aprendizaje en línea: el 39,1% está muy satisfecho y satisfecho por el proceso de E-learning, el 31,9% estaba indeciso, y el 29% estaba insatisfecho.

Si bien la plataforma de E-learning cumple con las condiciones básicas para que los estudiantes orienten su preferencia hacia ella (facilidad de uso, utilidad), los estudiantes aún prefieren otras plataformas debido a la pequeña cantidad de problemas técnicos que tuvieron al usarlas. Desafortunadamente, los estudiantes asociaron los problemas técnicos con la capacidad de la plataforma en sí, sin diferenciar entre su uso/utilidad y la capacidad de los servidores que la albergaban en ese momento.

IMPACTO EN ESTUDIANTES/EDUCADORES

Impacto en estudiantes/profesores

Estudiantes: Para que el proceso de enseñanza se lleve a cabo de manera eficiente en línea, es necesario un equilibrio entre las tareas teóricas y prácticas, así como la asignación de tareas de acuerdo con la cantidad de tiempo disponible que tienen los estudiantes. Así, el 71,4% de los estudiantes mencionó que los cursos contenían demasiada teoría o demasiadas tareas prácticas, y el 74,6% dijo que ya no tiene el mismo tiempo libre que tenía cuando la enseñanza se realizaba de forma tradicional.

IMPACTO EN ESTUDIANTES/EDUCADORES

Profesores: Algunos docentes encontraron soluciones alternativas usando otras plataformas, pero esto ha generado estrés entre algunos estudiantes porque no había una comunicación clara sobre cuándo y dónde exactamente se realizará el curso en otras plataformas (2.5% de los estudiantes mencionaron este aspecto). El acceso a esas plataformas a veces era deficiente y aquí también había problemas de conexión, especialmente cuando el número de estudiantes conectados era alto.

Las habilidades técnicas de los docentes pueden ser representadas por su habilidad para utilizar las diferentes funciones que ofrece la plataforma de E-learning para adaptar su enseñanza estilo al entorno en línea, por ejemplo, utilizando la función de videoconferencia donde los estudiantes pueden participar activamente porque los profesores tienen la posibilidad de convertirlos en moderadores. Así, algunos profesores lograron encontrar soluciones mientras que otros no estaban interesados en hacer un esfuerzo para aprender a enseñar en línea.

CONCEPTOS CLAVE

Las universidades, los docentes y los estudiantes no estaban preparados para el repentino cambio hacia el aprendizaje y la enseñanza exclusivamente en línea, pero trataron de encontrar estrategias para adaptarse y enfrentar los nuevos desafíos (Las universidades no tenían la capacidad técnica para brindar las condiciones óptimas para el aprendizaje en línea, el 69,4% de los encuestados se quejó de que frecuentemente y muy frecuentemente encontraban problemas técnicos con las plataformas proporcionadas por las universidades (conexión a la plataforma, pérdida de señal, retraso en la visualización de los mensajes, el sonido no era claro). Más aún, la falta de tecnologías adecuadas por parte de los estudiantes para participar en el aprendizaje en línea se ha superpuesto a estos problemas (mala conexión a internet, falta de laptops/computadoras, la conexión móvil que parcialmente ofrece acceso a recursos proporcionados por docentes y plataformas), 14.8% de los encuestados mencionaron estos aspectos.

Los docentes no tenían las habilidades técnicas necesarias y no lograron en tan poco tiempo adaptar su estilo de enseñanza, o interactuar adecuadamente con los estudiantes en el entorno en línea para asegurar altos estándares del proceso de enseñanza.

PROBLEMAS CAUSADOS

La mayoría de los estudiantes afirman que tienen menos tiempo libre que antes del aprendizaje en línea debido a que los profesores les asignan más tareas de lo habitual. En el otro extremo están los estudiantes que manifestaron tener mucho más tiempo que antes porque los docentes no solicitan su atención o no interactúan mucho con ellos. Esto también lo confirman las respuestas a la pregunta abierta, donde el 8,8% de los estudiantes manifestó que el principal problema era la falta de equilibrio entre las tareas asignadas y el tiempo que los docentes daban para resolverlas. Además, algunos docentes no mencionaron claramente los requisitos y expectativas que tenían de los estudiantes (4,4%) y no empatizaron con los estudiantes ni les ofrecieron apoyo para sus problemas (10,2%). Algunos estudiantes también sintieron la falta de interacción con sus profesores (5,7 %) y su falta de atención y concentración en el entorno en línea (7,5 % de ellos mencionaron este aspecto).

El correo electrónico como medio de comunicación y de intercambio de recursos

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIPCIÓN

El uso de correos electrónicos para la comunicación y el intercambio de recursos de maestros y estudiantes es uno de los métodos menos efectivos ya que se considera anticuado. Tanto los estudiantes como los profesores reciben docenas, si no cientos, de correos electrónicos cada semana, lo que dificulta diferenciar qué correos electrónicos son esenciales.

IMPACTO EN ESTUDIANTES/EDUCADORES

Es menos probable que el alumno vea el correo electrónico o reciba recursos ya que los datos y el texto que se pueden compartir son limitados. Es probable que el envío de un correo electrónico y su respuesta tarden mucho tiempo.

CONCEPTOS CLAVE

Método ineficaz para comunicar algo importante, ya que probablemente será ignorado por un estudiante o maestro. Puede que su respuesta se demore en el tiempo. Especialmente poco útil cuando se trata de una emergencia.

PROBLEMAS CAUSADOS

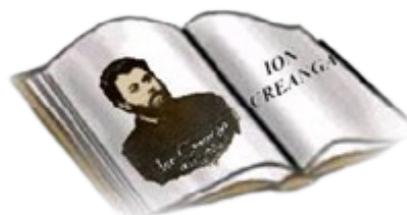
Pérdida de documentos, falta de comunicación, no optimizado

Correos electrónicos, recursos, intercambio de datos

Financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y las opiniones expresadas pertenecen únicamente a los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden hacerse responsables de ellos.

Por favor considere el medio ambiente antes de imprimir.

<https://digitalskills.edukopro.com/>



Co-funded by
the European Union