

Módulo 2: Innovación, tecnología e inclusión: herramientas tecnológicas en pos de la accesibilidad

Como docentes, sabemos bien que siempre trabajaremos con grupos distintos y estudiantes diversos, y que brindar una educación personalizada es una tarea sumamente difícil, sino imposible. Sin embargo, los diferentes avances tecnológicos, así como el surgimiento de varias comunidades virtuales, nos brindan un abanico de opciones que nos permiten incrementar la accesibilidad de los recursos que utilizamos, disponer de mayor cantidad de contenidos, optimizar nuestros tiempos de trabajo, sistematizar el seguimiento académico y ampliar la base de estudiantes a los cuales efectivamente logramos llegar.

Por otro lado, debido a las comunidades mencionadas previamente, ya no es necesario invertir gran cantidad de tiempo en producir contenidos acordes a nuestros objetivos de aprendizaje, sino que tenemos a disposición diferentes portales y bibliotecas de recursos que pueden ser editados y reutilizados.

La reciente ampliación de la disponibilidad de herramientas nos permite, además, realizar nuestra propia selección de contenidos, ya sea para brindar fuentes pensadas para nuestros estudiantes o para contar con un portal destinado a intereses profesionales o al intercambio entre colegas.

UNIDAD 1: EDUCACIÓN ABIERTA Y RECURSOS DISPONIBLES

☰ 2.1.1 Educación abierta: principales características

☰ 2.1.2 La curación de contenidos

☰ 2.1.3 Gestores de contenidos

☰ 2.1.4 Objetos digitales educativos y rapid-learning

UNIDAD 2: EL DOCENTE COMO PRODUCTOR DE CONTENIDOS

☰ 2.2.1 Introducción

☰ 2.2.2 Producción de contenidos: elementos que se deben considerar

☰ 2.2.3 Creación de contenidos accesibles

☰ 2.2.4 Herramientas para la producción de contenidos

☰ 2.2.5 Evaluar con tecnología

CIERRE

☰ Referencias

☰ Descargar

2.1.1 Educación abierta: principales características

La llegada y el impacto de la *web 2.0* han generado diversos cambios culturales y el surgimiento de múltiples comunidades virtuales con ética y reglas propias. Estas comunidades tienen en común la creencia en que incrementar el acceso al conocimiento y la información es una manera de democratizar y ampliar el acceso los mismos. El concepto principal que engloba y aplica esta lógica es el de *open source*, surgido en 1998 dentro del ámbito tecnológico (Talens Oliag, (2004). Si bien lo relacionamos comúnmente con el *software* libre, los términos no significan lo mismo y sus éticas difieren en algunos aspectos.

Este movimiento se ha ampliado con el tiempo y el interés por incrementar el acceso al conocimiento hoy se hace presente en otros ámbitos, como la educación y no sólo se ha reducido a la apertura de contenidos y recursos educativos, sino que también se convierte en una práctica y en una actitud basadas en la equidad e igualdad de acceso, e impulsadas por la apertura de cursos, lecciones y materiales a la comunidad.

Sus principales actividades se resumen como:

- **Hacer**, apropiarse y controlar la propia copia del contenido.
- **Reusar**.
- **Revisar**: adaptar, ajustar, modificar, mejorar o alterar el contenido.
- **"Remixar"**: combinar el contenido original con contenido creado por otro usuario, con el fin de generar algo nuevo.
- **Redistribuir**: compartir las copias del contenido original, modificado o remixado con otros.

La educación abierta permite a los docentes personalizar materiales para adaptarlos a las necesidades de sus estudiantes y a los objetivos de sus clases. Además, pueden reordenarlos, editarlos, eliminarlos o remixarlos con otros materiales.

En lo que se refiere al *software* libre educativo, entre sus principales referentes podemos mencionar:

- **Childsplay:** es una colección de juegos y actividades educativas para los más pequeños.
- **Moodle:** es la plataforma de cursos virtuales más utilizada.
- **Celestia:** es un *software* tridimensional de astronomía, y brinda recorridos guiados.

Reconocidas instituciones se han sumado de diferentes maneras a esta tendencia, ofreciendo acceso libre a cursos en formato MOOC (por sus siglas en inglés, *Massive Online Open Courses*) a través de plataformas como [Couser.org](https://www.coursera.org).

Figura 1. Cursos sobre educación disponibles en [edx.org](https://www.edx.org)

Courses



[Aprendizaje y Enseñanza Virtual](#)

Diseña experiencias de aprendizaje significativas orientadas a entornos de **enseñanza virtual**.

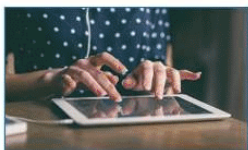
[View the Aprendizaje y Enseñanza Virtual course](#)



[Tecnologías Web Emergentes para la Enseñanza Virtual](#)

Conoce las nuevas tecnologías e-Learning y las **herramientas web 2.0** enfocadas a mejorar la experiencia de **enseñanza virtual**.

[View the Tecnologías Web Emergentes para la Enseñanza Virtual course](#)



[Diseño y Desarrollo de Recursos Multimedia para la Enseñanza Virtual](#)

Crea de una forma sencilla y fácil tus propios recursos de aprendizaje multimedia e interactivos para una enseñanza virtual exitosa.

[View the Diseño y Desarrollo de Recursos Multimedia para la Enseñanza Virtual course](#)



[Proyecto Final, "e-Learning"](#)

El proyecto desafía intelectualmente al estudiante y le permite demostrar las habilidades y competencias adquiridas.

[View the Proyecto Final, "e-Learning" course](#)

Fuente: EdX, 2019, <https://goo.gl/ZaLM55>

2.1.2 La curación de contenidos

La curación de contenidos se define como el acto de encontrar, reunir y presentar información digital relevante en relación con un tema particular. Esta se lleva a cabo de muchas formas: puede ser mediante la aplicación de suscripciones RSS (por sus siglas en inglés, *Really Simple Syndication*), *links* publicados en páginas o blogs, publicaciones en redes sociales. Los contenidos pueden ser videos, artículos, fotos, archivos de audios, presentaciones; es decir, cualquier contenido digital que pueda ser compartido.

El filtrado de información o curación de contenidos es una capacidad valorada dado que, por ejemplo, en Facebook los usuarios crean 90 piezas de contenido al mes. Si consideramos que dicha red tiene 800 millones de usuarios, deduciremos que la cantidad de información disponible solamente en esta red social es abrumadora.

Hemos afirmado que el filtrado de información es **valorado por todo** aquel que busca contenido de calidad. Por lo tanto, la habilidad de saber cómo encontrar, dar sentido y compartir contenido es fundamental. **Es indispensable que el curador tenga en cuenta la audiencia a la que quiere dirigir el contenido, y su objetivo respecto de este.**

Para curar contenidos exitosamente, se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

1

Relevancia: independientemente de que se trate de un tema importante en el **momento preciso de la publicación** (un evento, una noticia, etc.) o de uno que sea significativo tanto en la actualidad como unos meses después, se debe tener en cuenta y reflexionar acerca de qué es relevante para la audiencia en cuestión.

Para un usuario, el contenido puede tener valor, por ejemplo, por los siguientes motivos:

- lo ayuda a resolver un problema;

- lo educa acerca de cierto tema;
- lo acerca a información no accesible en otro espacio;
- entretiene o inspira;
- lo informa acerca de eventos o noticias importantes.

2

Originalidad: se debe diferenciar la información que se selecciona, dándole una perspectiva o ángulos que no hayan sido expuestos en otros ámbitos. Explicar por qué parece importante determinado contenido y la propia opinión al respecto abrirá la conversación con nuestra audiencia.

3

Informativo: los usuarios recurren a los lugares que cuentan con mayor cantidad de información valiosa. Por lo tanto, antes de publicar algo, **el curador/Ud.** debe preguntarse si será información significativa para el usuario.

4

Atracción: cada usuario debe sentirse interesado en cada artículo, debe sentir la necesidad de terminar de leer cada publicación. Por ende, cada publicación debe ser absorbente de principio a fin.

5

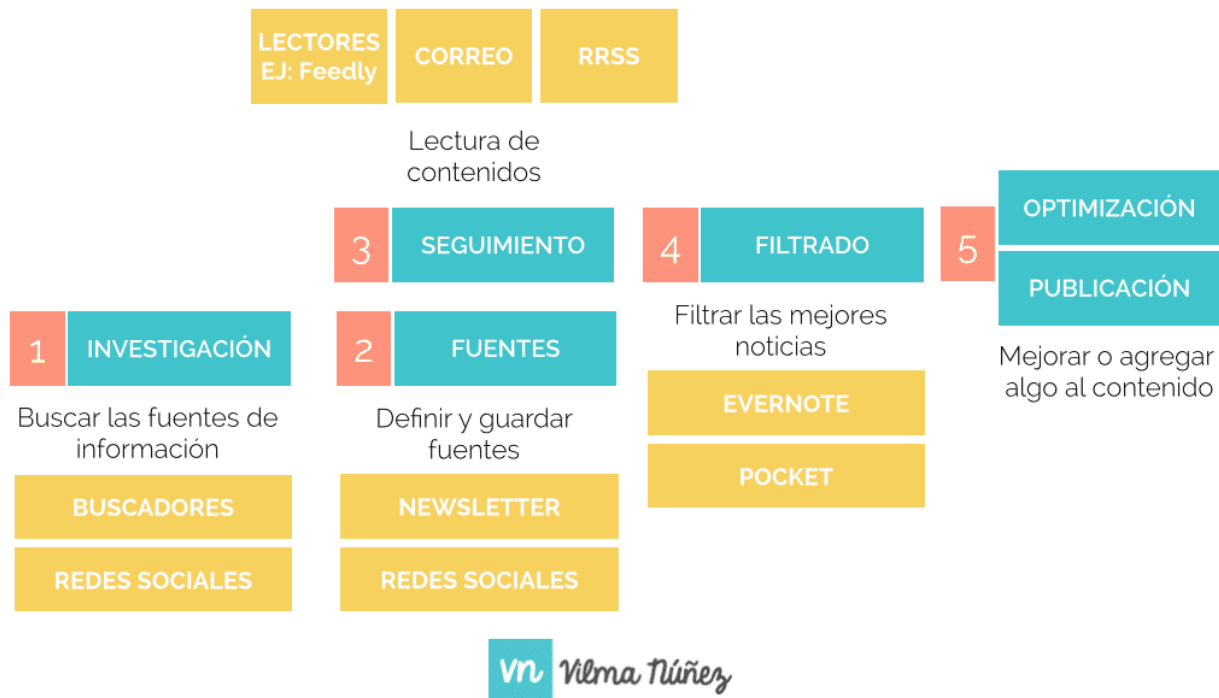
Constancia: para realizar una curación de contenidos exitosa, es preciso ser constante. No es aconsejable publicar una gran cantidad de información el mismo día y luego no hacerlo durante días. Además, los usuarios están en línea en diferentes momentos del día, por lo que lo ideal es variar el horario y día en el cual se publica contenido, manteniendo un ritmo constante.

6

Variedad: se deben utilizar fuentes de información diversas, es decir, evitar recurrir siempre a las mismas; de este modo, se podrá encontrar información en sitios en los que la audiencia estaría satisfecha de hallarla. Sin embargo, se debe respetar ciertas reglas implícitas al momento de formar parte del proceso de curación de contenidos: es necesario dar crédito e incluir el enlace de acceso a la fuente al momento de publicar contenido.

El proceso de curación de contenidos se conoce popularmente como las 4 S, y consiste en principalmente en buscar las fuentes necesarias (*search*), seleccionar la información relevante (*select*), dar sentido y añadirle valor (*sense making*) y compartir el nuevo contenido (*share*) (Codina, 2019):

Figura 2. El proceso de curar contenidos



Fuente: Núñez, s. f., <https://goo.gl/qpkuko>

Para conocer la curación de contenidos que han realizado otros docentes y tener un primer acercamiento a esta actividad, compartimos con usted el blog de María Cristina Gómez, nominada por este proyecto al Teacher's Prize. Para ingresar al mismo, haga [clic aquí](#).

2.1.3 Gestores de contenidos

Si deseamos iniciarnos como curadores de contenidos, o bien compartir nuestro propio contenido, la web pone a nuestra disposición varios recursos gratuitos que nos permitirán seleccionar fuentes confiables, así como significativas, y darles nuestro valor agregado, disponiendo de un espacio en el que se encuentre registrada nuestra curación y se nos permita no solo almacenarlo fácilmente, sino también brindarlo a otros usuarios.

Entonces, si deseamos iniciarnos como curadores de contenidos, tenemos varias alternativas. En esta oportunidad, explicaremos algunas de ellas.

Primero, si solo pretendemos contar con un portal en el cual publicar nuestra curación (buscando fuentes de manera externa), podemos iniciar la tarea con la creación de un blog en portales gestores de contenidos, como Wordpress y Blogger. Ambos son gratuitos. Ejemplo de esto es el siguiente:

Figura 3: “Eso es otra historia”. Blog con contenidos para profesores de historia



Fuente: captura de pantalla de la portada del blog "Eso es historia" (Balmori Abella, s. f., <https://goo.gl/xymsbW>).

Usted puede ver tutoriales para la creación de su blog en los siguientes sitios. Para acceder a los mismos, haga clic en [sitio 1](#) y [sitio 2](#).

Otra opción, es crear un perfil en una comunidad de curación de contenidos, como por ejemplo: Scoop.it! Creando una cuenta allí, podremos seleccionar nuestros intereses y el portal nos brindará los contenidos que han publicado otros usuarios relacionados. Además, la plataforma cuenta con un buscador interno y ofrece la posibilidad de contactar a otros usuarios y comentar las publicaciones dentro de la comunidad, promoviendo el intercambio.

Si desea incursionar en esta opción, le sugerimos hacer [clic aquí](#). En este sitio se explica, paso a paso, cómo comenzar a curar contenidos con Scoop.it!: Además, lo invitamos a visitar el Scoop.it! relativo al ámbito de la educación. Puede ingresar haciendo [clic acá](#).

Otro portal con las mismas características es Paper.li, también de uso gratuito.

Para brindarle más inspiración y hasta un punto de partida, compartimos con usted algunos portales de educadores que comunican en la web su curación y creación de contenidos. Para acceder a los mismos haga clic en [sitio 1](#), [sitio 2](#), [sitio 3](#), [sitio 4](#), [sitio 5](#) y [sitio 6](#).

2.1.4 Objetos digitales educativos y rapid-learning

Los objetos digitales de aprendizaje son unidades de aprendizaje pequeñas y modulares diseñadas para un uso digital. Además, estos deben ser accesibles, adaptables, reusables, permitir su edición (en concordancia con las características principales) y ser escalables; esto facilita reducir los tiempos de producción y la creación de la propia biblioteca de recursos reutilizables.

Para identificarlos y caracterizarlos según su tipo y posible complejidad de uso, usaremos una clasificación desarrollada por Yahya y Yusoff (2019):

| Categoría | Tipo de objeto | Aplicación educativa |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objeto digital singular | Audio Texto Imagen | audiolibro <i>webcast/podcast</i> Lectura Música Narración Ambiente Discurso |
| Objeto modificable combinado | Texto e imagen Audio, Texto e imagen, Texto e audio, Audio e imagen | Ejemplos <i>Feedback</i> Guía Ilustración Introducción Escenario práctico Estudio de caso Diario Artículos |

| | | |
|----------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Demostración Simulación Resolución de problemas |
| Objeto instruccional generativo | Texto, audio e imagen e algoritmo | Desarrollo y prueba de soluciones a problemas Resolución de problemas narrativos Toma de decisiones Diagnósticos y soluciones Análisis de casos Problemas lógicos |

Fuente: Yahya y Yusoff, 2019, p. 4.

En este sentido, y relacionado con la producción de contenidos educativos, ya sea por parte del educador como del docente, si bien el término asociado comúnmente a la producción de objetos digitales educativos es *rapid e-learning*, ya que se refiere a un tipo de producción de contenidos en *e-learning*, recurrimos al concepto de *rapid-learning*, de manera general, ya que propone la reducción de los tiempos de producción de contenidos educativos a partir de la utilización de plantillas, *software* sencillo de usar y contenido de terceros.

Además, generar contenido modular centrado en objetivos específicos de aprendizaje permite a los estudiantes aprovechar el tiempo que tienen disponible (sobre todo, los estudiantes adultos) y focalizarse en el contenido que precisan en determinado momento, para regresar luego a los faltantes.

Para producir contenidos bajo estas características, debemos tener en cuenta las siguientes pautas:

- Establecer los objetivos y tiempos de aprendizaje, así como las fuentes de información que necesitaremos.
- Elegir la herramienta de producción correcta.

- Lograr fluidez: plantear la resolución de problemas, criticar fuentes y conectar información. Permitir que el estudiante pueda navegar en el contenido según sus intereses o necesidades.
- Reutilizar material y compartir el propio con otros usuarios.
- Pedir *feedback* tanto a pares como a estudiantes, para ajustar nuestra producción.
- Establecer una estrategia de evaluación.

Como mencionamos anteriormente, cuando hablamos de producción de contenidos, no queremos limitar dichos consejos solo a una producción docente, sino que también sugerimos dichas pautas para que nuestros estudiantes produzcan sus propios materiales.

Si usted desea hacer su primera prueba, le sugerimos la herramienta Slides Carnival, un portal en el que puede descargar plantillas con diferentes elementos visuales, listos para ser editados. Para ingresar al sitio, haga [clic acá](#).

2.2.1 Introducción

Tal como reflexionamos en el módulo 1, actualmente muchos aspectos educativos están siendo repensados. El más destacado de ellos se refiere al cambio en el punto de vista acerca de *cómo enseñamos y cómo aprenden los estudiantes*, y que se manifiesta en poner al estudiante en el centro de nuestra reflexión, acción y del aula.

Este enfoque basado en el aprendizaje relevante y significativo, que involucra a los estudiantes emocionalmente y los conecta con lo que ya saben, ayuda a construir conexiones y genera, por ende, un aprendizaje efectivo.

Dice el neurólogo y educador Judy Willis (2010): “Largas listas de vocabularios de palabras que no tienen relevancia personal o no se relacionan con temas con los cuales ya esté comprometido (el estudiante) es posible que sean bloqueadas por los filtros cerebrales afectivos o emocionales” [Traducción propi] (p. 1). Esto se relaciona, a su vez, con lo que hemos estudiado en el Módulo 1 y que implica considerar la cultura que atraviesa a los estudiantes y los medios de comunicación.

Es teniendo esto en cuenta que podemos mencionar 4 métodos para establecer relevancia:

1

Debatir como la teoría puede ser aplicada en la práctica.

2

Relacionar el contenido con casos locales.

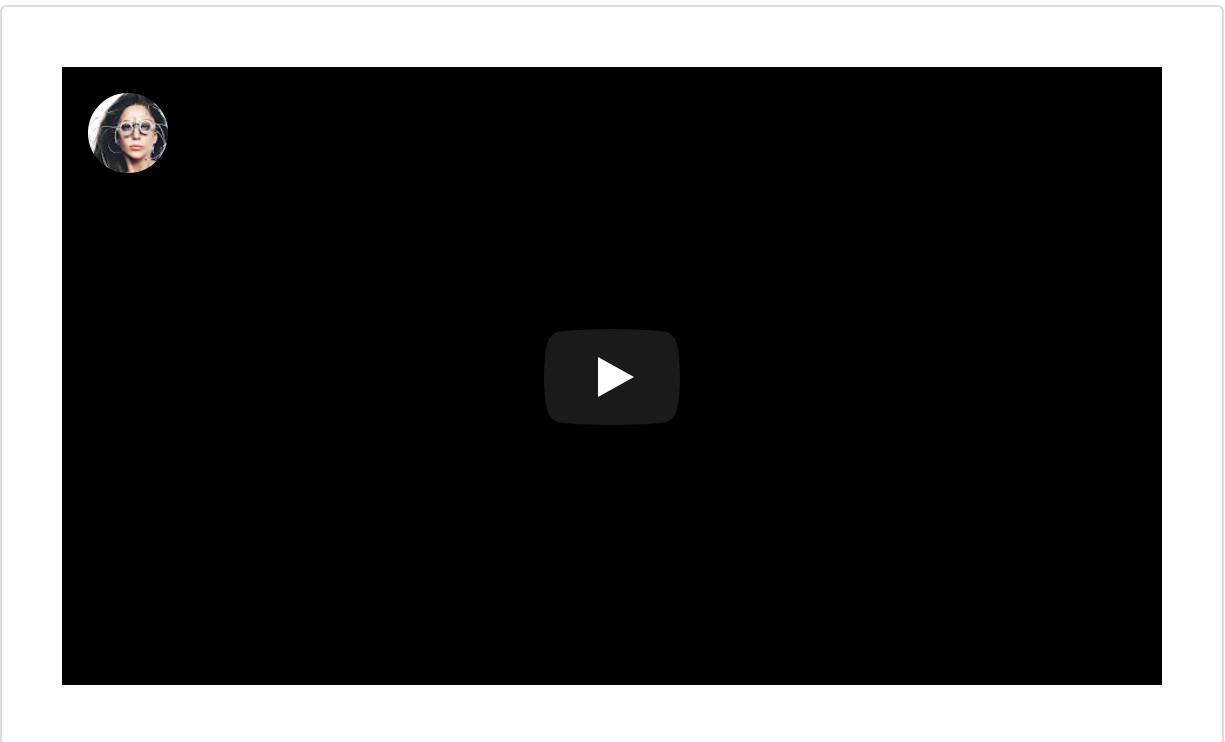
3

Relacionar el contenido con situaciones diarias.

En este nuevo debate educativo, y contrariamente a lo que se cree, el rol del docente como facilitador y activador del aprendizaje, así como diseñador de experiencias de aprendizaje activas y motivadoras, es esencial.

La producción de contenidos se convierte, entonces, en una necesidad y hasta en una actividad indispensable si deseamos cambiar nuestras prácticas y la de nuestros estudiantes; ya que, al hablar de producir contenidos, no necesariamente debe ser una labor solitaria de un educador, ni siquiera de un equipo de educadores, sino que también puede involucrar a los estudiantes e incluso a la totalidad de la comunidad educativa.

Video 1. Sufragio femenino. Estudiar historia con Lady Gaga



Fuente: Rober95Yeah, 2012, <https://goo.gl/52yN1U>

2.2.2 Producción de contenidos: elementos que se deben considerar

Si bien hemos mencionado los aspectos que debemos considerar al planificar nuestra producción o la de nuestros estudiantes, es necesario además tener en cuenta los pasos que comprende cualquier producción de contenidos, antes de embarcarnos en dicha tarea, para alcanzar nuestro objetivo de manera exitosa.

La planificación de la producción debe contemplar las siguientes etapas:

Figura 5. Etapas de la producción de contenidos



Pre-Producción

- Apelación a conocimientos previos
- Determinación de objetivos y decisiones previas
- Determinación de roles y organización de tareas
- Gestión de recursos



Producción

- Proceso de trabajo propiamente dicho
- Ajustes a las decisiones previas



Reflexión sobre el producto

- Trabajo de metacognición
- Auto y coevaluación



Comunicación

- Circulación real del producto en diferentes soportes

Fuente: elaboración propia

Para llevar adelante el proceso de manera organizada, hay diferentes herramientas que ayudan en la implementación de proyectos, ya sean estos de producción o bien cualquier otro que se esté llevando a cabo. Dichas herramientas son:

1

TeamWork: herramienta web para la gestión de proyectos. Permite crear eventos, enviar mensajes, administrar tareas y asignar diferentes responsabilidades a los usuarios. Puede ingresar [desde aquí](#).

2

Slack: ideal para equipos de trabajo. Permite enviar mensajes, crear centros de comunicación y compartir archivos. Puede ingresar [desde aquí](#).

3

Trello: pensada para organizar diferentes actividades, generar y asignar listas de tareas pendientes, seguir el progreso del proyecto y de las actividades, así como establecer plazos. Puede ingresar [desde aquí](#).

2.2.3 Creación de contenidos accesibles

La tecnología ha favorecido, con su desarrollo, la integración de estudiantes con diferentes capacidades, y permite, además, producir contenidos que involucren, incluyan e interpelen a todos los estudiantes.

Existen múltiples plataformas de uso libre que permiten a los estudiantes acceder al contenido educativo de diferentes maneras; algunas de ellos son:

Lector de pantalla NVDA: es un lector de pantallas gratuito para Microsoft Windows. Este lector proporciona soporte para:

- 1 navegar en la web;
- 2 leer y escribir documentos con programas tales como Wordpad y Microsoft Word;
- 3 producir hojas de cálculo básicas en Microsoft Excel;
- 4 manejar el ordenador a través de Mi PC/Explorador de Windows, Panel de Control y otras tareas genéricas de Windows;
- 5 posibilidad de instalarlo y usarlo desde un dispositivo USB (Bus Universal en Serie).

Balabolka: es un software que permite convertir cualquier texto en un archivo de audio. El programa brinda, además, la posibilidad de personalizar el tipo de voz, velocidad y tono.

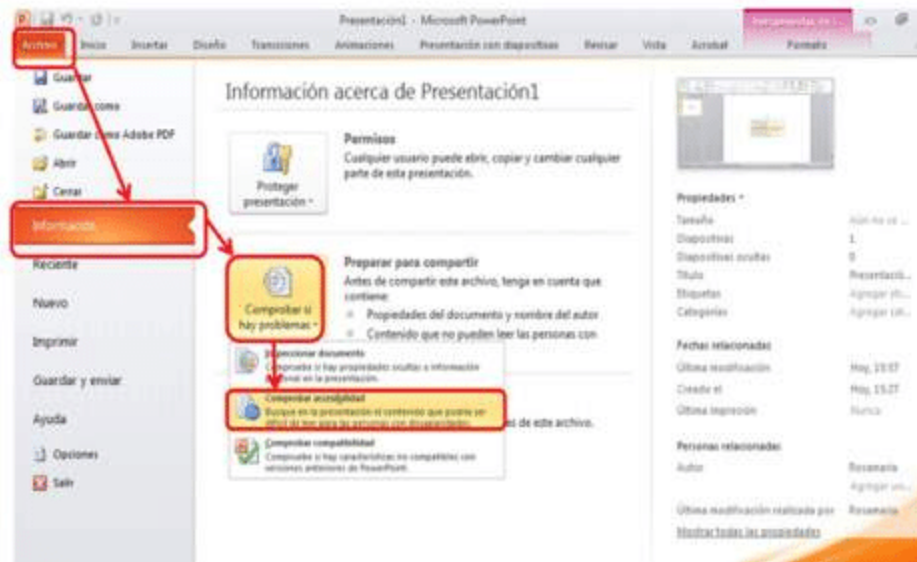
MAGpie: es una aplicación gratuita desarrollada por el National Center for Accessible Media (NCAM) y permite añadir subtítulos para contenidos pensados para Windows Media Player, RealPlayer, QuickTime y Flash.

Para finalizar con este punto, es importante mencionar otro software de uso común que ofrece cuantiosas y útiles herramientas para el ámbito educativo: **Power Point**. En muchas ocasiones, generamos presentaciones con este programa sin conocer o considerar las posibilidades que brinda para optimizar la accesibilidad de nuestro trabajo. Por lo tanto, es importante saber que Power Point (en adelante, PP) posee múltiples funciones (e incluso, *plugins* adicionales) que permiten crear, por ejemplo, narración con voz, añadir subtítulos, etcétera. Analicemos algunas de ellas.

Si incluimos imágenes, gráficos o elementos audiovisuales en nuestra presentación de PP, es preciso que consideremos que estos ayudan a transmitir las ideas principales que intentamos transmitir y sus relaciones. Este tipo de recursos son muy recomendables cuando creamos material docente para personas con dislexia, TDAH (trastorno por déficit de atención e hiperactividad) o con discapacidades de tipo cognitivo.

Podemos chequear la accesibilidad de nuestra presentación de la siguiente manera: Archivo>Información>Comprobar si hay problemas>Comprobar accesibilidad.

Figura 6. Cómo comprobar la accesibilidad en Power Point



Fuente: Alcalá, Capdevila y Ribera, 2012, p. 3.

Si desea saber más acerca de contenidos accesibles, puede leer la *Guía para crear contenidos digitales accesibles*, de José Ramón Hilera González y Elena Campo Montalvo (2015), disponible [aquí](#).

2.2.4 Herramientas para la producción de contenidos

Internet dispone de una gran variedad de herramientas para la producción de contenidos; la gran mayoría de estas ofrecen un servicio gratuito y otro con funcionalidades premium. Entre las principales podemos mencionar:

- 1 Canva:** facilita la creación de contenido gráfico: tapas de libros, pósteres, gráficos para redes sociales, entre otros. Puede acceder [desde aquí](#).
- 2 Infogram:** ayuda a diseñar infografías interactivas que permiten un análisis de la información. Puede acceder [desde aquí](#).
- 3 Genially:** sirve para la creación de diferentes contenidos visuales con diversos recursos, por ejemplo: presentaciones, imágenes interactivas, juegos, procesos temporales, mapas, entre otros. Puede acceder [desde aquí](#).
- 4 Thinglink:** su función es enriquecer el contenido gráfico añadiendo videos, música y audios en general, enlaces a páginas web, fotos y textos. La licencia para educadores es gratuita y cuenta con un espacio destinado especialmente a difundir los contenidos ya producidos. Puede acceder [desde aquí](#).
- 5 Slideshare:** es un portal que permite compartir y descargar presentaciones. Muchos usuarios permiten la descarga y edición de su presentación, lo que les facilita a otros la adecuación del material a sus intereses y objetivos. Puede acceder [desde aquí](#).

Gonzalo Dalto, un docente de literatura del Instituto Técnico Salesiano Villada (Córdoba) realizó una jornada llamada "Elige tu propia aventura", para la que produjo una serie de acertijos y lecturas grupales con el

objetivo de brindar a sus estudiantes diferentes soportes de lecturas a partir de libros, sitios web, videos, entre otros y desarrollar capacidad de interpretación (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, s/f). Los retos debían resolverse en grupos conformados por 4 alumnos, por medio del uso del celular, el trabajo colaborativo y diferentes herramientas tecnológicas. Para iniciar la tarea, se les presentó el siguiente disparador:

Figura 7. Disparador de la actividad en “Elige tu propia aventura”

BIENVENIDOS AGENTES!

USTEDES HAN SIDO SELECCIONADOS JUNTO A UN GRUPO DE AGENTES DE ELITE PARA LLEVAR ADELANTE UNA MISION SUPER SECRETA LLAMADA ALEXANDRETA.

LA SEGURIDAD DE LA BIBLIOTECA NACIONAL HA SIDO VULNERADA POR UN VIRUS INFORMatico DENOMINADO MANTIS EXTRAVIANDOSE OBRAS LITERARIAS DEL ACERVO HISTORICO DEL PAIS. UNA DE ELLAS TIENE UN GRAN VALOR SENTIMENTAL PARA NUESTRO PRESIDENTE.

FOTOS TOMADAS POR EL SERVICIO SECRETO DE LA KGB MUESTRAN QUE EL PELIGROSO CONTRABANDISTA RUSO BLADIMIR CELSIUS CON EL HACKER CHECO NOVAK VENDERAN LOS ARCHIVOS DE LA OBRAS EN EL MERCADO NEGRO DE PRAGA.

SU MISION JUNTO A SU EQUIPO ES RESCATAR LA INFORMACION SECUESTRADA EN ESA OBRA PARA LA SEGURIDAD DE NUESTRA NACION Y DE NUESTRO PRESIDENTE.

RECUERDE QUE EL TIEMPO APREMIA Y SI ESTOS ARCHIVOS CAEN EN MANOS EQUIVOCADAS UN GRAN PELIGRO ACECHARA A NUESTRA NACION.

Si acepta esta mision debera enviar la imagen del avatar de su equipo como respuesta a este mail.

MANTENGA CONECTADO SU ORDENADOR PARA RECIBIR MAS INSTRUCCIONES PRECISAS.

TOP SECRET

Fuente: Dalto, 2018.

Luego de resolver los acertijos y cumplir con los objetivos presentados, los estudiantes debían hacer un informe de su misión en formato video o comic. Para ello, el docente propuso el uso de Movie Maker y Comic Life; sin embargo, los participantes sugirieron otros recursos que permitieron diversificar y enriquecer la producción.

Figura 8. Estudiantes resolviendo acertijos



Fuente: Dalto, 2018

2.2.5 Evaluar con tecnología

Durante la formación y la práctica docente, asociamos la evaluación con una hoja y una lapicera y la pensamos como una actividad estrictamente individual.

La incorporación de la tecnología, además de posibilitar diferentes tipos de evaluación, nos permite brindarle a los estudiantes resultados inmediatos y almacenar la información para obtener estadísticas que nos sirven de guía para ajustar nuestras planificaciones, monitorear el desarrollo del grupo y del estudiante a lo largo del tiempo, entre otras opciones.

La modalidad a distancia, por ejemplo, ha implementado, analizado y mejorado diferentes maneras de evaluar a los estudiantes a través de tecnología, algunas de ellas factibles de ser adaptadas al modo presencial. Entre sus principales acciones, podemos mencionar:

- **Espacio de discusión, debate e intercambio:** mayormente se realiza dentro de foros o *wikis*, y tiene por finalidad promover la interacción y aprendizaje entre pares. En estos, el docente califica el aporte de cada estudiante.
- **Digital portfolio:** su objetivo es elegir una plataforma (puede ser de Wordpress, Blogger o incluso redes sociales) para que el estudiante lleve un registro de su aprendizaje. Este registro puede hacerse a través de la producción de videos, diarios de clases, diseño de mapas conceptuales, creación de cuestionarios, entre otros. Estos contenidos pueden, además, ser compartidos y socializados con el resto del grupo.

Para evaluar con tecnología Wiggings y McTighe (2005, 2011) han desarrollado las siguientes pautas en el marco de su investigación "*Comprensión por diseño*":

- Identificar los resultados que se desean obtener relevando lo que los estudiantes deberían saber, entender y ser capaces de hacer.
- Determinar la evidencia evaluativa que nos permitirá saber si los estudiantes han alcanzado los resultados deseados.
- Planificar las experiencias de aprendizaje para alcanzar la transferencia de aprendizaje, dar significado y estimular la apropiación.

Herramientas para la evaluación

Una vez definidas las pautas mencionadas anteriormente, le recomendamos las herramientas para dar sus primeros pasos:

- **Kahoot:** es una plataforma gratuita para generar cuestionarios con preguntas de tipo test, así como espacios para la discusión y debate. Cuenta, además, con una biblioteca de actividades ya creadas y con la posibilidad de editarlas. Puede acceder [desde aquí](#).
- **Formative:** es un portal que permite crear lecciones, tareas y brindar consignas a estudiantes o grupos, integrando diferentes recursos. Solo está disponible en inglés. Puede acceder [desde aquí](#).

Es importante resaltar, además, la posibilidad que brinda la tecnología de evaluar en formatos visuales o de audio, así como de ajustar el tamaño de fuente o la tipografía según la necesidad del estudiante, nos permite ampliar el acceso de nuestros contenidos.

Por último, queremos destacar un tipo de evaluación que se lleva a cabo actualmente en algunas instituciones educativas y que está en línea con la tendencia que afirma la necesidad de personalizar la educación. Este tipo de evaluación es la llamada *computerized adaptive testing* (CAT) y consiste en una base de datos de preguntas previamente enlazadas que se presentan al estudiante en función de sus respuestas, midiendo la dificultad así como la cantidad de respuestas: si el estudiante presenta inconvenientes, selecciona preguntas con un menor nivel de abstracción o bien, si no cumple con los

objetivos de aprendizaje de determinado tema, automáticamente recalcula las siguientes preguntas; de esta manera, evita la frustración, reduce los tiempos de la evaluación, incrementa la motivación y brinda una devolución inmediata al estudiante.

Si desea saber más acerca de este tipo de evaluación, lo invitamos a leer el artículo “Revisión de las evaluaciones adaptativas computarizadas (CAT)”, disponible [aquí](#).

Referencias

Alcalá, M., Capdevila, J. y Ribera, M. (2012). Guía de contenido digital accesible- Microsoft PowerPoint 2010. Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/35875/1/Guia_PowerPoint2010_es.pdf

Balmori Abella, G. (s. f.). [Captura de pantalla del blog "Eso es historia"]. Recuperado de <https://esoesotrahistoriablog.wordpress.com>

Codina, L. (2019). Disponible en <https://www.lluiscodina.com/curacion-de-contenidos-periodistas/>

Dalto, G. (2018). Disponible en <https://goo.gl/RTqBDG>

EdX. (2019). [Captura de pantalla de cursos en línea]. Recuperado de <https://www.edx.org/es/micromasters/galileox-e-learning-crea-actividades-y-contenidos#courses>

Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. (s/f). Jornada Extendida Educación Primaria. Recuperado de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003237.pdf>

Núñez, V. (s. f.). Cómo funciona el proceso de curación de contenidos [Imagen]. Recuperado de <https://vilmanunez.com/content-curator/>

Rober95Yeah. (Nombre de usuario). (2012). *Women's Suffrage*. Subtitulado en español (parodia de *bad romance*) [Video de Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GqV0rczc7tc>

Talens Oliag. (2004). Disponible en <https://people.debian.org/~sto/BHLSL/BHLSL.pdf>

Wiggins, G., y McTighe, J. (2005). *Understanding by design* [Entendimiento por diseño] (2.da ed. expandida). Alexandria, VA: ASCD.

Wiggins, G., y McTighe, J. (2011). *The understanding by design guide to creating high-quality units* [El entendiendo por diseño para crear unidades de alta calidad]. Alexandria, VA: ASCD

Willis, J. (2010). *Science Shows Making Lessons Relevant Really Matters* [La ciencia muestra que hacer lecciones relevantes realmente importa]. Disponible en <https://www.edutopia.org/neuroscience-brain-based-learning-relevance-improves-engagement>

Yahya, Y. y Yusoff, M. (2019). *The Development Of Learning Object Model: It's Types and Metadata Extension*. Recuperado de http://www.ftsm.ukm.my/yaz/Publications_files/yahyacamp%2705.pdf

Descargar



Módulo 2.pdf
2.8 MB

