



Guía para la enseñanza, aprendizaje y evaluación en Entornos Virtuales

Claudia Martín Carmassi, Leire Nuere-Salgado, Juan Pérez-Miranda, Adrian Kühn, Noelia Valle Benítez, Solja Ryhänen, Anuliina Savolainen, Aija Hietanen, Rasa Tamulienė, Lina Šarlauskienė, Tanja Grmuša, Sanja Rocco, Neven Šipić, Željka Zavišić, Manny Athwal .

2023



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Proyecto Calidad de los Estudios Virtuales (QVS)

Esta publicación es el resultado de un proyecto de asociación estratégica Erasmus+ "Calidad de los estudios virtuales" financiado por la Comisión Europea. Esta producción refleja las opiniones de los autores; por lo tanto, la Comisión Europea no se hace responsable del uso de la información.

El objetivo del proyecto "Calidad de los estudios virtuales" fue aumentar la calidad de la enseñanza/aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y el proceso de estudio mediante la creación de condiciones previas para el reconocimiento de los resultados obtenidos a través de programas de movilidad virtual. El proyecto fue coordinado por la Universidad de Ciencias Aplicadas de Kaunas (Lituania) e implementado junto con cuatro socios:

- ▶ Universidad de Ciencias Aplicadas de Savonia (Finlandia)
- ▶ School of Coding Limited (Reino Unido)
- ▶ Universidad Francisco de Vitoria (España) y
- ▶ Escuela de Negocios de Zagreb (Croacia).

Este proyecto intentó resolver los problemas planteados anteriormente mejorando la calidad de los programas de estudio virtuales, creando una metodología de enseñanza/aprendizaje e implementando innovaciones tecnológicas y pedagógicas (didáctica de los docentes, competencias digitales, gamificación del proceso de estudio), que aumentarán el acceso a la educación y la motivación de los alumnos. El proyecto tenía como objetivo formar al personal educativo interesado sobre las innovaciones pedagógicas y tecnológicas (fortalecer las competencias de alfabetización digital entre el personal académico) y difundir estas buenas prácticas para fomentar la cohesión de las mismas en Europa.

Los docentes con una comprensión más profunda del aprendizaje virtual y las innovaciones pedagógicas y tecnológicas podrán utilizar esta información en sus materias, asegurando así una educación de alta calidad, la motivación de los estudiantes y la integridad académica. Las Instituciones de Educación Superior (IES) podrán verificar la calidad de los programas de movilidad virtual y garantizar que los resultados educativos sean reconocidos al desarrollar su internacionalización en casa (movilidad virtual de estudiantes y docentes, estudios interinstitucionales, ventanas de movilidad en los programas formativos).

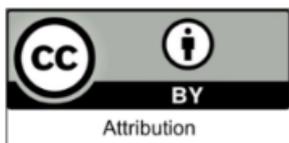
El objetivo principal del proyecto se persigue a través de tres objetivos: 1) crear la metodología para la enseñanza/aprendizaje en EVA; 2) mejorar las competencias del personal académico; 3) prueba piloto de la metodología de enseñanza/aprendizaje desarrollada. Se desarrollarán tres productos intelectuales (entregables) mediante las actividades del proyecto:

- 1) un informe de análisis del método de evaluación y enseñanza/aprendizaje en EVA;
- 2) Metodología de enseñanza/aprendizaje de EVA;
- 3) Informe de prácticas de aplicación de la metodología VLE.

Código del proyecto: 2020-1-LT01-KA226-HE-094740

www.qualityofvirtualstudies.org

www.kaunokolegija.lt/en/quality-of-virtual-studies/



Fotos: Autores y Cristina Morillo, Pixabay, Guillermo Fortunato, Thgusstavo Santana, Keira Burton, Sam Lion, Enzo Muñoz
Foto de Sergey Katyshin, Perfecto Capucine, Thirdman, Andrea Piacquadio, Keira Burton,
Tima Miroshnichenko, Startup Stock Photos, Lukas, Kampus Production, Prateek Katyal, Fauxels
Eren Li, Katerina Holmes, Tima Miroshnichenko, Miguel Á. Padriñán, Marco Aurelio, producción SHVETS

Traducido por: Juan Pérez-Miranda

Índice de contenidos

DISEÑAR UN CURSO EN ENTORNOS EVA

Diseño del aprendizaje
Elegir un método de aprendizaje
Crear un plan de curso

ENSEÑAR Y APRENDER VIRTUALMENTE

Clases online en vivo
Aprendizaje basado en proyectos
Aula invertida (*flipped classroom*)
Aprendizaje cooperativo
Metodología de simulación
Gamificación
Evaluación de portafolio (*portfolio assessment*)
Revisión por pares
Plataforma Moodle

APOYAR Y MOTIVAR

Apoyo y orientación
Relación y comunidad
Motivación

MARCO NORMATIVO

Ética académica
Prevención del plagio
Derechos de autor
Accesibilidad
Protección de Datos (RGPD)

ANEXO

Plantilla de plan de curso
Las hojas de información

¿Cómo usar esta guía?



¿Dispone de poco tiempo? Estudie **las hojas de información** que resumen cada capítulo.



¿Cómo hacerlo?
Ver videos tutoriales:
[www.youtube.com/
QSVideos](https://www.youtube.com/QSVideos)



¿Más información?
Profundice en los recursos adicionales incluidos en esta guía junto a este ícono.



Diseña un Curso en EVA

Aprenda a diseñar cursos efectivos para entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

DISEÑO DEL APRENDIZAJE

El diseño del aprendizaje es un **proceso sistemático, centrado en el alumno** y, a menudo, colaborativo en el que los profesores diseñan cómo aprenden los alumnos, en lugar de centrarse en la enseñanza. El diseño de aprendizaje a menudo incluye una descripción de las actividades de aprendizaje, el contenido, la estructura, el marco temporal, los métodos de aprendizaje y el plan de evaluación, así como la tecnología utilizada. Se crean y se ponen a prueba prototipos de actividades de aprendizaje para lograr los resultados de aprendizaje establecidos.

La enseñanza tradicional se centra en los actos didácticos y en los contenidos didácticos. El diseño del aprendizaje **se centra en el alumno** y los **resultados del aprendizaje**. El diseño de aprendizaje considera los resultados de aprendizaje seleccionados, los grupos objetivo y el contexto. El diseño de aprendizaje tiene sus raíces en el pensamiento de diseño (*Design Thinking*).

Diseño del aprendizaje universal

No todos las personas son exactamente iguales. Entre un grupo de alumnos hay estudiantes con diferentes habilidades, puntos fuertes, antecedentes y preferencias. La idea del diseño del aprendizaje universal consiste en ampliar el acceso a la educación para todos los alumnos al **adaptarse a sus necesidades**. Con el fin de diseñar un curso, el profesor necesita conocer los perfiles de los alumnos, por ejemplo, su edad, habilidades, objetivos y estilo de aprendizaje.

Para que el aprendizaje sea accesible para todos de acuerdo con los principios del diseño universal para el aprendizaje (UDL – *Universal Design for Learning*), el docente debe proporcionar múltiples medios para garantizar:

- ▶ **Compromiso**– Desarrollar formas de aprender que motiven y mantengan el interés de los alumnos.
- ▶ **Representación**– Presentar los contenidos de múltiples maneras (por ejemplo, subtítulos en videos, formato de audio además de texto).
- ▶ **Acción y expresión**– Ofrecer a los alumnos una variedad de opciones para demostrar sus habilidades y conocimientos.

Recursos

- ▶ [The UDL Guidelines](#) (CAST, 2018)
- ▶ [Learning Design](#) (University of Bath, 2023)



En el diseño del aprendizaje, la clave es cambiar el enfoque de la enseñanza al aprendizaje.

Consideraciones en el diseño del aprendizaje para entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

La tecnología debe apoyar el aprendizaje en lugar de ser el foco del aprendizaje. Los profesores deben alinear la tecnología con la pedagogía e identificar para qué usarán los estudiantes la tecnología. También hay algunos desafíos que superar antes de utilizar el diseño del aprendizaje en el aprendizaje online:

- ▶ La tecnología puede distraer en lugar de mejorar el aprendizaje. El uso de múltiples tipos de medios debe apoyarse mutuamente en lugar de confundir al estudiante.
- ▶ También se debe considerar la cuestión de la equidad: es posible que los estudiantes con menos oportunidades no tengan el mismo acceso y habilidades para usar la tecnología. El uso eficaz de la tecnología puede hacer que el contenido y los materiales sean más accesibles, por ejemplo, proporcionando múltiples formas de acceder a los materiales (videos / texto, audio).
- ▶ La enseñanza potenciada por la tecnología a menudo también está muy centrada en los medios en sí mismos. El exceso de imágenes, videos y herramientas interactivas puede resultar abrumador para algunos estudiantes.
- ▶ Desde el punto de vista institucional, es importante considerar también los costes de la tecnología considerando las aplicaciones, así como el tiempo que el docente necesita para aprenderlas.

RETOS

- ▶ Autoaislamiento y soledad.
- ▶ Gestión del tiempo y falta de autodisciplina.
- ▶ Falta de apoyo
- ▶ Materiales de aprendizaje demasiado extensos.
- ▶ Dificultades en la navegación en las plataformas de gestión del aprendizaje
- ▶ Problemas de TI
- ▶ Materiales de aprendizaje que distraen
- ▶ Consumo de tiempo para los profesores.

SOLUCIONES

- ▶ Crear una comunidad de aprendizaje.
- ▶ Configure, por ejemplo, tareas semanales en lugar de un examen final
- ▶ Proporcionar apoyo regular de profesores y compañeros.
- ▶ Resumir el contenido de la enseñanza.
- ▶ Crear estructuras claras.
- ▶ Utilice un número limitado de herramientas simples.
- ▶ Adaptar la enseñanza a las habilidades de los alumnos.

¿Cómo apoyar el aprendizaje virtual?

Con el fin de que el aprendizaje sea posible, los estudiantes deben:

- ▶ Estar motivados
 - La motivación es la base del aprendizaje. El profesor no puede crear una motivación interna, pero puede mantenerla y mejorarla apoyando, brindando retroalimentación y creando una comunidad de estudiantes. Un profesor motivado motiva a los estudiantes
- ▶ Estar informado
 - El estudiante debe tener claro cuáles son los objetivos, los plazos, las tareas requeridas
- ▶ Ser capaz de recordar
 - Al conectar el contenido de aprendizaje con algo que el alumno ya conoce, ayuda a recordar, porque recordar no es almacenar cosas, sino crear conexiones entre ellas.
- ▶ Estar alerta
 - Nuestra atención por lo general solo dura de 15 a 20 minutos; por lo tanto, es importante cambiar el método de trabajo o el medio cada 15 a 20 minutos (Hattie & Yates, 2013)
- ▶ Sentirse seguro
 - ▶ El aprendizaje profundo solo puede ocurrir cuando una persona se siente psicológicamente segura. Crear un entorno de aprendizaje seguro mediante la comunicación.

¿Cómo diseñar el aprendizaje para EVA?

Un proceso de diseño del aprendizaje típico incluye las siguientes fases:

- 1 Establecer los (sub)resultados del curso.
- 2 Definir el perfil del alumno.
- 3 Diseñar las actividades de aprendizaje.
- 4 Diseñar los contenidos y materiales de aprendizaje.
- 5 Definir los métodos de apoyo y evaluación.
- 6 Pruebe y recopile comentarios (feed-back).

1 Establecer los (sub)resultados del curso

En la educación superior, los planes de estudios de los programas de Grado definen los principales resultados del curso. El profesor necesita clarificar para sí mismo el enfoque del curso. ¿Qué problemas serán capaces de resolver los estudiantes después del curso? ¿Dónde necesitan más ayuda los estudiantes: en conocimientos, habilidades o actitudes? Basado en este análisis, el docente debe dividir los resultados principales en sub-resultados y definir lo que el estudiante aprenderá después de cada fase del curso.

2 Definir el perfil del alumno

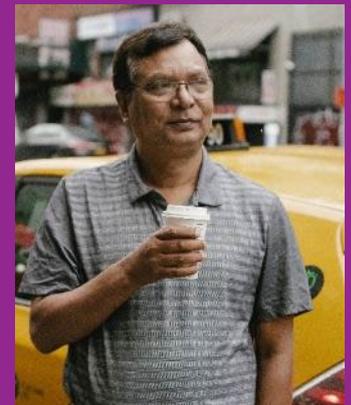
Ayuda a satisfacer las necesidades de los alumnos realizar **una encuesta de nivel inicial** entre los estudiantes. La encuesta puede incluir preguntas sobre su conocimiento previo del tema, su edad, educación y nivel de habilidades de TI, preferencias de aprendizaje, resultados de aprendizaje, capacidad para trabajar de forma independiente, acceso a entornos online, etc. El profesor puede incluso identificar a los estudiantes con características especiales que necesitan más apoyo que los estudiantes promedio.

Satu Aksovaara (2022) sugiere que con base a la encuesta el docente puede crear **perfiles de aprendizaje** de los estudiantes, como los sugeridos a la derecha de la página.



"Elena", 23 años:

- ▶ Utiliza herramientas digitales a diario.
- ▶ Trabaja a tiempo parcial.
- ▶ Tiempo limitado para lecciones sincrónicas.
- ▶ Le gusta el trabajo en grupo.



"Bob", 37 años:

- ▶ Usa TI raramente.
- ▶ Quiere estudiar de 9 a 17 h.
- ▶ Tiene 3 hijos.
- ▶ Muy motivado.
- ▶ Tiene experiencia laboral.



"Linda", 19 años:

- ▶ Estudiante de 1er año.
- ▶ Buscando su pasión.
- ▶ Le gusta estudiar de forma independiente.
- ▶ Activa en redes sociales.

Starting level survey: CIS2001
Intercultural Communication course

This survey collects information on CIS2001 course participants aiming to help the teacher to modify the course based on the students learning abilities, styles and backgrounds.

Kirjautu Googleen, jotta voit tallentaa edistymisesi. Lue lisää

*Pakollinen

Your age *

19-25
 26-35
 36-45
 over 46

How would you evaluate your current intercultural competence level in a scale of 1-5? *

1 2 3 4 5

Basic Advanced

Ejemplo de una encuesta de nivel inicial para los participantes

3 Diseñar las actividades de aprendizaje

Una vez que se han creado los perfiles de los alumnos y se han establecido los sub-resultados, el profesor puede definir las **actividades** que dan como resultado el aprendizaje. La actividad es aquello en lo que el alumno permanece activo, por ejemplo.

- ▶ Resolución de problemas
- ▶ Toma de decisiones
- ▶ Clasificar
- ▶ Practicar
- ▶ Búsqueda de información

Además de las actividades de aprendizaje, el profesor debe planificar, por ejemplo, el uso de **herramientas** así como **dónde** se lleva a cabo el aprendizaje y si la enseñanza es **sincrónica** o **asincrónica**. En el mundo virtual, el aprendizaje puede tener lugar incluso antes de que comience el curso en caso de que el curso online incluya lecturas previas o tareas.

En caso de que los estudiantes procesen la información por sí mismos, podrán vincularla con cosas que han aprendido antes.

El aprendizaje se puede facilitar aún más aumentando la interacción entre los estudiantes para crear una comprensión compartida sobre el tema de enseñanza. Los estudiantes pueden tener información diferente sobre el tema, pero ver esta información a través de los ojos de otros estudiantes puede revelar las lagunas o inconsistencias en sus procesos de pensamiento. Las plataformas de aprendizaje (LMS) proporcionan diferentes formas de apoyar la interacción, por ejemplo, con wiki o herramientas de discusión en grupo.

Para diseñar un curso con éxito para entornos virtuales, el docente debe:

- ▶ **Estructurar** el curso en, por ejemplo, módulos semanales con un tema establecido
- ▶ **Activar** a los alumnos, porque la interacción suele ser menos frecuente en las clases virtuales
- ▶ **Crear un canal de interacción** con el fin de añadir significado y apoyo

4 Diseñar los contenidos y materiales de aprendizaje

Definición de los contenidos

Una de las habilidades clave de un profesor es la **selección de información**. Una lista de literatura o un pdf de 100 páginas no da como resultado el aprendizaje, sino que el profesor debe seleccionar la información o habilidades clave que los estudiantes necesitan aprender. Resulta crítico definir qué se debe aprender, en qué medida y por quién.

Diseño de los materiales de aprendizaje.

Un material de aprendizaje puede ser un ejercicio, una videoconferencia, una tarea de simulación, un libro, un manual, un juego de aprendizaje, etc. Como el aprendizaje es un acto, el estudiante necesita **ser activado** con los materiales de aprendizaje. Deben ser, por ejemplo, capaces de comparar, evaluar o utilizar la información. Los materiales deben planificarse de acuerdo con el grupo objetivo y deben ser lo suficientemente desafiantes y auténticos que mantengan la motivación. La investigación demuestra que el material de aprendizaje puede despertar el interés situacional del estudiante en caso de que sea concreto, se presente con sentido del humor o que incluya nuevos elementos que sorprendan.

Para el aprendizaje independiente virtual, el curso debe estar **bien estructurado** y debe haber diferentes formas de proporcionar, por ejemplo, retroalimentación automatizada para **apoyar** a los alumnos y ayudarles a completar el curso en su propio entorno. Un artículo de 15 páginas o una presentación de PowerPoint no es contenido de aprendizaje virtual, solo por estar disponible online. Faltarían la selección, explicaciones y orientación del profesor. La Universidad de Washington sugiere, por ejemplo, aplicar los siguientes principios de **diseño universal para el aprendizaje** en materiales de aprendizaje. (University of Washington, 2022).

- ▶ utilice una **navegación clara**.
- ▶ usa **párrafos cortos**.
- ▶ **evitar el contenido parpadeante**.
- ▶ use una **redacción descriptiva para el texto del hipervínculo** (en lugar de "haga clic aquí").
- ▶ usar un **formato basado en texto y estructurar encabezados**, listas y tablas utilizando funciones de estilo y formato dentro de su sistema de gestión de aprendizaje (LMS) y, por ejemplo, en las herramientas de Office (Power Point)
- ▶ **evitar documentos pdf** o hacerlos accesibles si se incluyen.
- ▶ proporcionar **subtítulos** dentro de las imágenes
- ▶ use **fuentes grandes**, en negrita, *sans serif* con fondos simples.
- ▶ use **combinaciones de colores que contrasten** mucho y que puedan ser distinguidas por personas daltónicas. No utilice el color solo para transmitir significado.
- ▶ incluir **subtítulos en videos** y **transcribir** contenidos de los audios.
- ▶ **evitar el uso de demasiadas tecnologías**.
- ▶ utilice preferentemente herramientas que se puedan usarse con un ratón y un teclado.

Recursos



- ▶ [UDL in practice](#) (Vanderbilt University, 2022)
- ▶ [¿Cómo hacer un pdf accesible?](#) (Adobe 2019)
- ▶ [Analizador de contraste de color](#) (TGPI, 2023)

5 Definir métodos de apoyo y evaluación

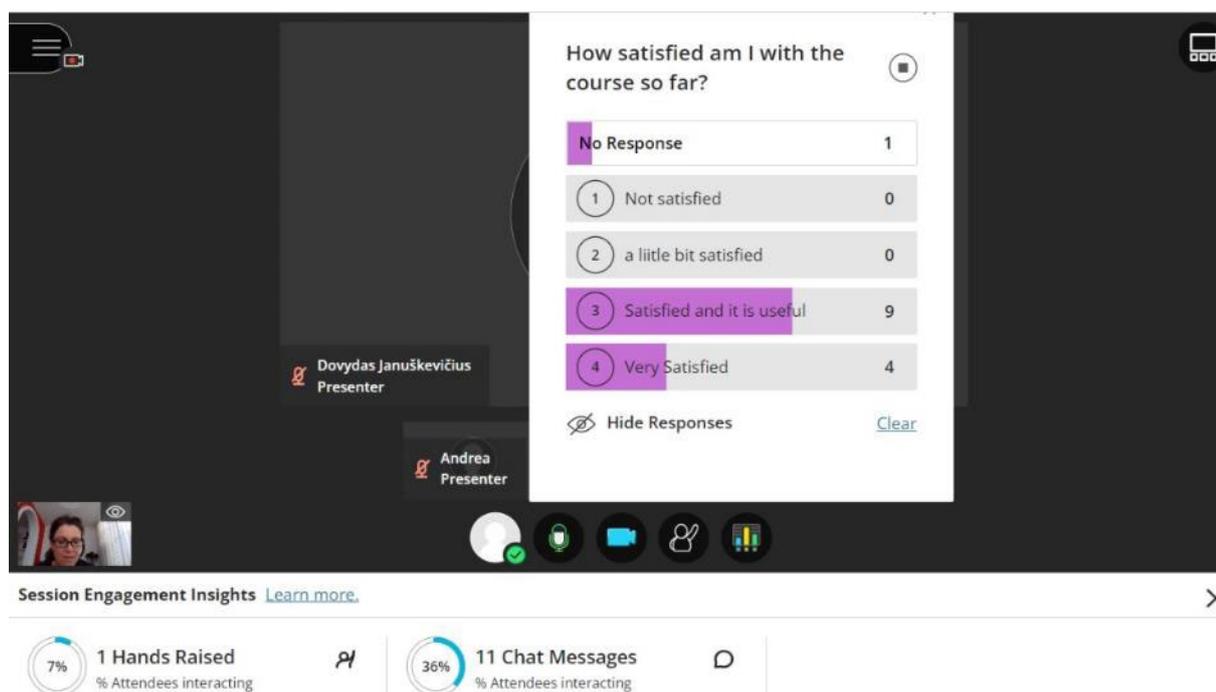
En caso de que el alumno sea responsable del aprendizaje, ¿de qué es responsable el profesor? Los profesores tienen un papel muy importante en el **apoyo** y **motivación** de sus estudiantes.

El **feed-back** es un gran modo de mantener la motivación de los estudiantes. Es importante no dejar la evaluación para el final del curso, sino tratar de plantearse evaluar el trabajo del alumno a lo largo del curso. En los estudios virtuales, la retroalimentación (feed-back) y el apoyo se pueden automatizar, por ejemplo, mediante el uso de sugerencias vinculadas con preguntas, listas de verificación integradas, plantillas o barras de progreso incluidas en la plataforma de gestión del aprendizaje.

Los diferentes tipos de estudiante requieren diferentes tipos de **apoyo** durante el curso. Uno podría necesitar ayuda en la **gestión del tiempo**, mientras que otro necesita ayuda con algunas **herramientas técnicas**. No todos los estudiantes son lo suficientemente autodirigidos para poder completar un curso que es 100% virtual y que requiere muchas tareas individuales. No todos tienen las habilidades adecuadas para enfocar su atención en las tareas correctas. El profesor debe incluir **puntos de control** frecuentes durante el curso, de modo que sirvan para guiar al estudiante en la dirección correcta y apoyar su autonomía. El material de aprendizaje también puede incluir herramientas que apoyen el trabajo independiente y visualicen el proceso de aprendizaje (por ejemplo, mapas mentales, foros de discusión, blogs).

6 Probar y recopilar feed-back

Uno de los componentes clave del pensamiento de diseño (*design thinking*) es la retroalimentación del usuario. Para que el profesor desarrolle su curso, es importante recopilar comentarios sistemáticos sobre el curso, por ejemplo, a través de encuestas a los participantes durante o después del curso. Implemente los cambios sugeridos y comience una nueva ronda de pruebas con las adaptaciones.



Ejemplo de encuesta realizada a mitad de curso

ELEGIR UN MÉTODO DE APRENDIZAJE

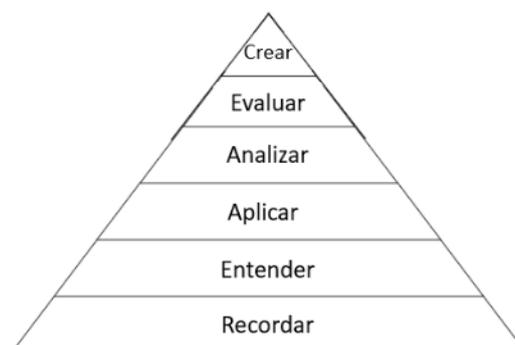
Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje tratan de responder a la pregunta sobre cómo aprenden las personas, cómo recuerdan la información y se mantienen motivados para aprender. Las teorías de aprendizaje más conocidas son el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo. Un método de aprendizaje más nuevo, pero bien reconocido, es el conectivismo:

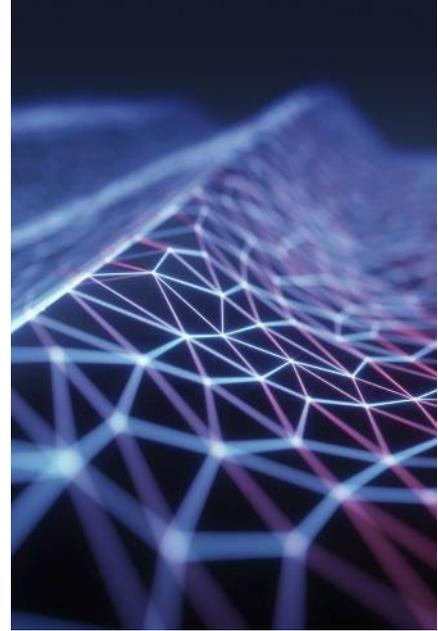
- ▶ La **teoría del aprendizaje conductista** explica que el comportamiento humano está controlado e influenciado por factores externos. Depende en gran medida de cómo una persona se comporta y se comunica con su entorno.
- ▶ La **teoría del aprendizaje cognitivo** se centra en factores internos como la memoria y los procesos mentales de una persona. El aprendizaje cognitivo se basa en el hecho de que el estudiante está motivado en base a que no conoce el tema en cuestión y, por lo tanto, está interesado en aprender sobre él.
- ▶ La **teoría del aprendizaje constructivista** se basa en las experiencias previas de los alumnos. De acuerdo con la teoría, los alumnos crearán su propia comprensión al vincular lo que se les enseña y lo que ya saben. Esta teoría del aprendizaje considera el aprendizaje como un proceso activo.
- ▶ El **conectivismo** representa una de las teorías educativas de aprendizaje más novedosas. Sugiere que el aprendizaje ocurre a través de conexiones. Por ejemplo, la persona puede formar conexiones en su lugar de trabajo o en el aula para resolver un problema que se le plantea. Los espacios de aprendizaje digital crean oportunidades ideales para el aprendizaje conectivo al permitir nuevas formas de conectarse con personas y con fuentes de información.

Cómo seleccionar un método de aprendizaje

La **taxonomía de Bloom** es un modelo jerárquico que ayuda a detectar el nivel de los procesos cognitivos. El alumno primero debe alcanzar los niveles inferiores antes de adquirir las habilidades en los niveles superiores. Este modelo ayuda a los profesores a categorizar el tipo de habilidades cognitivas requeridas para aprender el contenido en cuestión y así seleccionar los métodos de aprendizaje adecuados.



Una taxonomía de Bloom revisada (Anderson-Krathwahl, 2001)



Revisión Taxonomía de Bloom	Objetivos de aprendizaje	Ejemplos de acciones en EVA
<p>RECORDAR (Conocimiento) Demostrar la capacidad de reconocer o recordar datos, hechos, términos, conceptos básicos o respuestas sin saber necesariamente lo que significan.</p>	<p>El estudiante puede: Definir, recitar, nombrar, elegir, recordar, enumerar, indicar, etiquetar, emparejar.</p>	<p>Juegos de memoria, Ver videos, Herramientas de prueba, Listas de viñetas, Búsqueda web, Puzzles, Cuestionarios</p>
<p>COMPRENDER (Comprensión) Extraer el significado de los mensajes (escritos, orales y gráficos) categorizando, resumiendo, infiriendo, comparando y explicando las relaciones en la información.</p>	<p>El estudiante puede: Explicar, resumir, parafrasear, reafirmar, interpretar, comparar, contrastar.</p>	<p>Mapas mentales, Publicación en redes sociales, hilos de discusión de la comunidad, gráficos, discusión, material de lectura, presentaciones, videos interactivos</p>
<p>APLICAR Usar los conocimientos adquiridos para resolver problemas en situaciones nuevas mediante el uso de reglas, herramientas y técnicas.</p>	<p>El estudiante puede: Aplicar, desarrollar, incorporar, resolver, utilizar, planificar, demostrar, organizar, producir.</p>	<p>Gamificación, Simulación online, Resolución de problemas, Ejercicios de completar espacios en blanco, Tareas de práctica, Cuestionarios</p>
<p>ANALIZAR Examinar y desglosar la información en componentes, demostrando la capacidad de analizar elementos, relaciones y organización de las partes componentes.</p>	<p>El estudiante puede: Analizar, criticar, examinar, ilustrar, relacionar, categorizar.</p>	<p>Foros de discusión, áreas de expertos, clasificación, comparación/contraste, listas de ventajas y desventajas, señalar la evidencia para una teoría</p>
<p>EVALUAR Evaluar y asignar valor en base a criterios y ser capaz de justificar una postura o decisión.</p>	<p>El estudiante puede: Componer, diseñar, escribir, revisar.</p>	<p>Debate, Diseñar una solución comprobable, Presentaciones, Medir y probar, Comentar y moderar, Discusiones, Revisión por pares</p>
<p>CREAR Utilizar la comprensión del concepto para crear un trabajo nuevo u original derivado de la comprensión del tema.</p>	<p>El estudiante puede: Evaluar, juzgar, justificar, medir, defender, convencer, apoyar</p>	<p>Cine, Animación, Blog, Vlog, Wiki, Podcast, Publicar, Difundir</p>

CREAR UN PLAN DE CURSO

Un plan de curso, también llamado manuscrito pedagógico, es una herramienta para que un profesor haga visible la estructura del curso. Apoya el diseño de actividades de aprendizaje, materiales, herramientas y evaluación.

La planificación del curso puede llevar mucho tiempo, pero vale la pena. También es importante recopilar comentarios (feed-back) de acuerdo con los principios de diseño del aprendizaje para desarrollar aún más su curso.

Para crear un plan de curso, se pueden usar lápiz y papel tradicionales, notas adhesivas (post-its) o diferentes herramientas online. También puede utilizar, por ejemplo, plantillas de hojas de cálculo para el diseño de su curso.

Course name:	An example course for designing a pedagogical scripting										
Teacher(s):	Oona Rantamäki and Anuina Savolainen										
Course timetable and extent:	1.11.-16.12.2022, 1 ECTS (27 hours)										
Learning objectives:	1) Understands the purpose and advantages of pedagogical scripting in the planning of a course 2) Knows how to implement course plan 3) Can measure the use on time of learning events in relation to the extent of the course										
Group size and method:	30 students, multiform										
Groups starting level:	Student teachers. Students know the basics of pedagogy and didactics and know how to apply them in practice. Variability in the ability to use digital tools.										
Pedagogical teaching methods:	Flipped learning										
Time of the learning event	Learning objective	Learning content	Method	Learning environment and tools	Operator	Learning material	Work load in parts	Work load	ECTS	Assessment and feedback	Estimate: teacher work load
1.-7.11.2022	Course orientation	Learning objectives, progress, assignment and assessment/evaluation	Independent studying	Moodle section 1 "Study in a course", text material	Student independently	Implementation plan Course description and progress diagram	Independent studying 1h		1	0,04 no	
	Orientation, grouping	Intriduction and expectations	Web discussion	Moodle, section 1 discussion area 1	Students	Moodle, "Study in a course", text material	Own presentation 30 min Following other presentatons and commenting 60 min		1,5	0,06	discussions and summary feedback 30*2 min + 30 min = 1,5 h
1.-28.11.2022	3	Monitorin the use of time spent studying (studying other courses)	Learning diary	Moodle section 2, wiki	Student independently	no	getting to know the assignment + recording the time spent studying, total 2 h		2	0,07	Pass/fail: teacher checks as it has been done 30*5 min = 2,5 h
1.-7.11.2022, assignments by 7.11.	1	Pedagogical scripting part of the study plan	Independent studying	Moodle, section 2	Student independently	Videolecture 1 (20 min) text material 1 (5 pages) H5P-activity 1 and 2	Video 40 min (deep understanding) text 30 min H5Ps 30 min		1,75	0,06 (fail)	Automatic feedback H5P (automatic pass-

Ejemplo de un plan de curso (manuscrito pedagógico)

CONSEJO IMPORTANTE:
Puede encontrar la plantilla de planificación del curso al final de esta Guía (Anexo 1)



Cómo crear un plan de curso para entornos EVA

Se deben considerar los siguientes elementos al crear un plan de curso para un entorno virtual de aprendizaje (EVA). Estos elementos se sugieren en los criterios de calidad para implementación de actividades formativas online derivados del proyecto finlandés eAmk en línea (Varonen & Tyrväinen, 2016).

1. Resultados de aprendizaje y soluciones pedagógicas

- ▶ El plan de estudios del curso define los resultados de aprendizaje del curso.
- ▶ Los resultados del aprendizaje deben definir los materiales de aprendizaje utilizados, las soluciones pedagógicas y las herramientas técnicas.
- ▶ Los objetivos de aprendizaje debe ser proporcionales al nivel inicial del estudiante.
- ▶ El curso proporciona varios métodos y formas para que los estudiantes estudien y mejoren sus habilidades.

2. Nivel inicial

- ▶ La orientación del curso debe definir los requisitos del nivel inicial. Muchas LMS (Plataformas de gestión del aprendizaje) proporcionan herramientas para establecer el nivel inicial.

3. Tamaño del grupo

- ▶ El tamaño del grupo establece ciertos límites para planificar el curso.
- ▶ El número de participantes está proporcionado para adaptarse a la implementación.
- ▶ Las soluciones pedagógicas se adaptan al número de alumnos.

4. Extensión del curso

- ▶ La orientación del curso debe incluir información sobre cuánto trabajo se exige.

5. Método de aprendizaje

- ▶ Los métodos de aprendizaje elegidos deberían motivar a los estudiantes y ayudarlos a alcanzar los objetivos de aprendizaje.
- ▶ La taxonomía de Bloom ayuda a los profesores a hacer coincidir los métodos de aprendizaje con los objetivos de aprendizaje.

6. Actividades de aprendizaje y tareas

- ▶ Comience cada curso con una **orientación** que incluya:
 - introducción (texto/video) que motive a los estudiantes,
 - horario del curso y
 - actividades y/o tareas del curso.
- ▶ Asegúrese de que las **tareas** sean comprensibles. Estas tareas siempre deben estar vinculadas con los objetivos de aprendizaje y, preferiblemente, también con situaciones de la vida laboral.
- ▶ Incluir los **criterios de evaluación** y el cronograma de las tareas en el EVA.
- ▶ Siga los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL)**:
 - Las tareas están diseñadas para que los estudiantes tengan la oportunidad de utilizar soluciones tecnológicas que se adapten a sus habilidades. Los estudiantes pueden usar, por ejemplo, formato de audio, video, imágenes o texto para enviar sus tareas.
 - El material de aprendizaje del curso es **accesible**. Los videos tienen subtítulos, los estudiantes con discapacidad visual pueden usar lectores de pantalla para estudiar. Los contrastes y colores correctos en, por ejemplo, las presentaciones de PowerPoint ayudan a los estudiantes con problemas de visión o daltónicos a estudiar los materiales de aprendizaje.
- ▶ Considere el formato del curso, ya sea completamente **online, híbrido o continuo (en tiempo real)**
 - Las tareas deben ser aptas para el aprendizaje online para que puedan completarse online individualmente o en grupos.
 - La implementación del curso se justifica considerando el formato del curso.
- ▶ Considere si el curso es **síncrono/asíncrono**.

CONTENTS

Welcome

1. ● Read this
Current
2. Chapters
3. More information
4. Instructions
5. Files
6. For students
7. NEWS

CONTENTS

Start here!

1. Learning outcomes
2. Learning contents
3. Timetable and Zoom
4. Assessment
5. Contact
6. Assignments and exams
7. Feedback

7. Material didáctico

- ▶ Asegúrese de que el material de aprendizaje esté **actualizado**.
- ▶ El material de aprendizaje se crea para ayudar a que los estudiantes alcancen la meta de aprendizaje. Separe los materiales 'imprescindibles' de los materiales 'que sería bueno saber'.
- ▶ Utilizar materiales online a los que la institución tenga derecho de acceso.

8. Herramientas de aprendizaje

- ▶ Los estudiantes reciben las **instrucciones** para usar la plataforma online.
- ▶ Las **herramientas de aprendizaje** elegidas para el curso deben servir al enfoque pedagógico.
- ▶ La plataforma de aprendizaje online proporciona **analíticas de aprendizaje** para el profesor y los estudiantes de su propio proceso de estudio.
- ▶ El curso no requiere más que una **velocidad de conexión online convencional**.

9. Trabajo individual o en grupo

- ▶ Los estudiantes reciben instrucciones claras sobre qué tipo de evaluaciones completar y cuándo entregarlas.

10. Valoración/evaluación

- ▶ Las **prácticas de orientación están bien descritas y disponibles** durante el curso.
- ▶ Los estudiantes cuentan con una **variedad de herramientas** para participar en discusiones guiadas.
- ▶ Los **estudiantes pueden dar su opinión y hacer preguntas** durante el curso.
- ▶ Las **personas responsables** y los **horarios** se encuentran fácilmente en la plataforma de aprendizaje.
- ▶ Los **criterios de evaluación** se basan en los objetivos de aprendizaje de la asignatura. Los métodos de evaluación se detallan en la orientación del curso.
- ▶ La **evaluación del aprendizaje** se lleva a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**. Los estudiantes participan mediante autoevaluación y evaluación por pares. Las herramientas para la evaluación se proporcionan en la plataforma de EVA.
- ▶ La **evaluación debe ser abierta y conocida** por los estudiantes. No se recomiendan las pruebas puntuales sin avisar.
- ▶ Si se utiliza la **evaluación por pares**, los estudiantes deben saber qué evaluar y qué no.
- ▶ El profesor debe planificar cómo y cuándo se da feed-back (retroalimentación) a los estudiantes. Cuantos más trabajo independiente tengan los estudiantes, más se les debe dar feed-back. Se recomienda utilizar las herramientas automáticas de Moodle u otras plataformas.

Criterios de calidad para implementación de programas online

Adaptación de los criterios presentados por Varonen & Tyrväinen, 2016

• Grupo objetivo

- ▶ El profesor examina el nivel inicial de los alumnos.
- ▶ Los requisitos previos están incluidos en la descripción del curso.
- ▶ El profesor reconoce que el tamaño del grupo es proporcionado para la implementación

• Objetivos de aprendizaje

- ▶ Los objetivos están orientados a la vida laboral.
- ▶ Los métodos de aprendizaje seleccionados apoyan el logro de los objetivos de aprendizaje

• Actividades de aprendizaje

- ▶ Las actividades están conectadas con los objetivos de aprendizaje.
- ▶ Las actividades se adaptan bien a la implementación de programas online.
- ▶ Las actividades se han dividido en pequeñas tareas.
- ▶ Los criterios de evaluación y el cronograma están claramente descritos.
- ▶ Se brinda apoyo y orientación a los estudiantes.

• Contenidos y materiales

- ▶ Los materiales están actualizados, son fiables y accesibles.
- ▶ Los materiales de aprendizaje permiten combinar y aplicar tanto información nueva como previamente aprendida

• Herramientas

- ▶ Se dispone de instrucciones para utilizar la plataforma de aprendizaje.
- ▶ Las herramientas online apoyan el logro de los objetivos de aprendizaje.
- ▶ Los estudiantes pueden monitorizar el progreso de sus estudios con analíticas de aprendizaje

• Interacción

- ▶ Los alumnos y el profesor tienen la oportunidad de interactuar mutuamente, trabajar en comunidad y aprender de los demás.
- ▶ El entorno de aprendizaje incluye herramientas para la interacción.

• Orientación y feed-back

- ▶ Los alumnos tienen la oportunidad de participar en debates orientadores.
- ▶ Hay un canal/herramientas para preguntas y respuestas y feed-back para motivar a los alumnos.

• Valoración / Evaluación

- ▶ Los criterios de evaluación se basan en los objetivos de aprendizaje del curso.
- ▶ La evaluación se lleva a cabo a lo largo del curso.

• Desarrollo

- ▶ La recopilación de comentarios de feed-back de los alumnos está planificada y programada.



Enseñar y aprender virtualmente

Obtenga información sobre una selección de métodos y herramientas de enseñanza / aprendizaje, y evaluación que activan a sus estudiantes y son adecuados para el estudio en entornos virtuales.



Conozca los siguientes métodos de enseñanza y evaluación para entornos EVA:

- Clases online en vivo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aula invertida (*flipped classroom*)
- Aprendizaje cooperativo
- Metodología de simulación
- Gamificación
- Evaluación de portafolio (*portfolio assessment*)
- Revisión por pares



CLASES ONLINE EN VIVO

Una clase online en vivo es aquella sesión en la que los alumnos y profesores, ubicados en diferentes lugares, comparten un único espacio digital (virtual) para conectarse a distancia en tiempo real.

Este entorno digital permite a los participantes verse y escucharse, intercambiar mensajes y documentación en tiempo real, así como utilizar herramientas y recursos adicionales que facilitan la interacción y participación de todos.

En los sistemas híbridos se requiere que en el aula física exista el equipo adecuado de cámaras y micrófonos que permitan la interacción del docente y los alumnos en igualdad de condiciones con quienes se conectan a la sesión online.

Cómo implementarlo

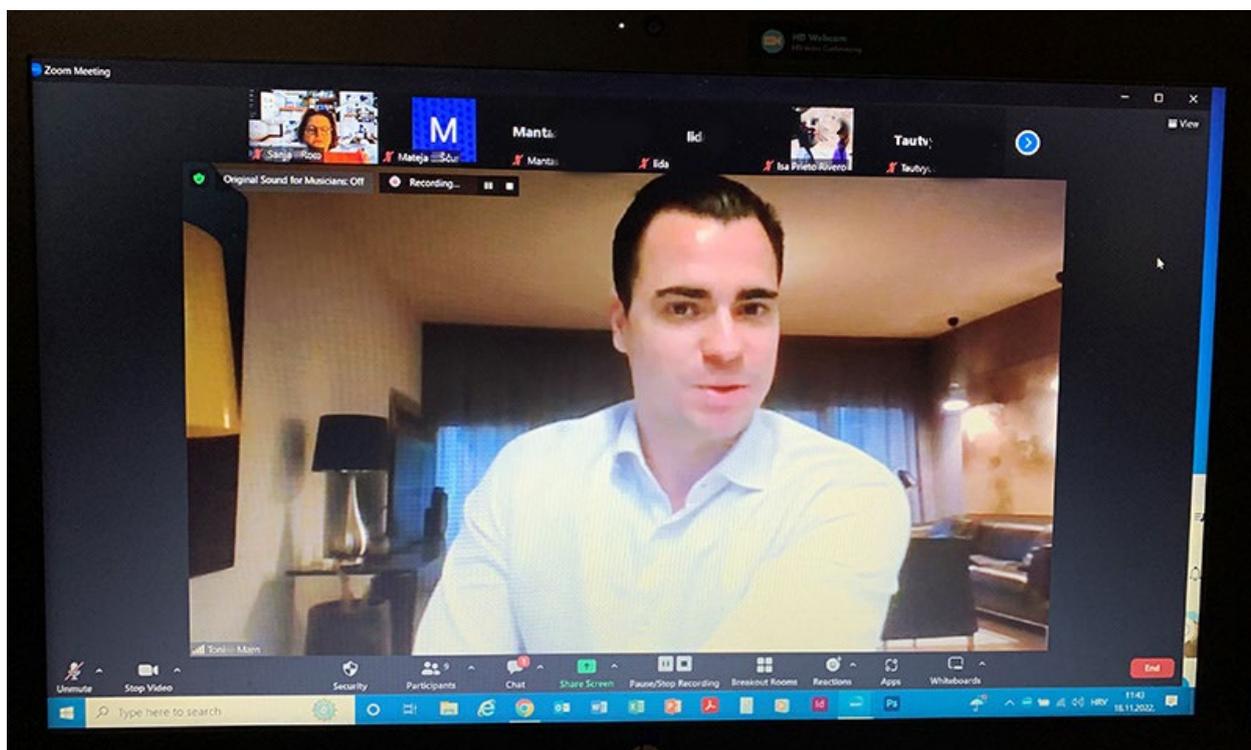
Técnicamente, para implementar una clase online en directo, es necesario disponer de una aplicación específica para realizar sesiones online, que permita la conexión de todos los participantes e incluya la transmisión de vídeo y audio, en tiempo real.

Pedagógicamente, una sesión online en vivo requiere por parte del docente una **planificación previa** que permita desarrollar los contenidos que quiere transmitir, así como fomentar la participación, la colaboración y el trabajo en equipo, ya sea para grupos 100% online, como para sesiones híbridas donde parte del grupo o el profesor está en el aula y parte se conecta a la sesión online.

Los aspectos fundamentales para llevar a cabo esta planificación son la **duración** de la sesión, el **número de participantes** y el acceso a **recursos adicionales** que complementen la actividad docente.

En cuanto a la **duración**, es recomendable dividir la sesión en bloques, estableciendo un guión en el que se dedique tiempo a distintas acciones, como por ejemplo:

- ▶ Presentación del profesor/tema
- ▶ Agenda de la sesión (Qué temas vamos a tratar y cuáles son los objetivos/resultados de aprendizaje)
- ▶ Explicaciones del profesor y recursos de apoyo que se pueden utilizar (ppt, videos, imágenes)
- ▶ Debates o actividades que se pueden desarrollar a nivel general o en grupo.
- ▶ Dinámicas que incluyen encuestas y/o preguntas (Wooclap, Kahoot) o trabajo colaborativo (paneles tipo Miro o mural)
- ▶ Periodos de preguntas y respuestas, resolución de dudas
- ▶ Descansos
- ▶ Recapitulación de ideas, resúmenes, ideas clave.
- ▶ Cierre/conclusiones

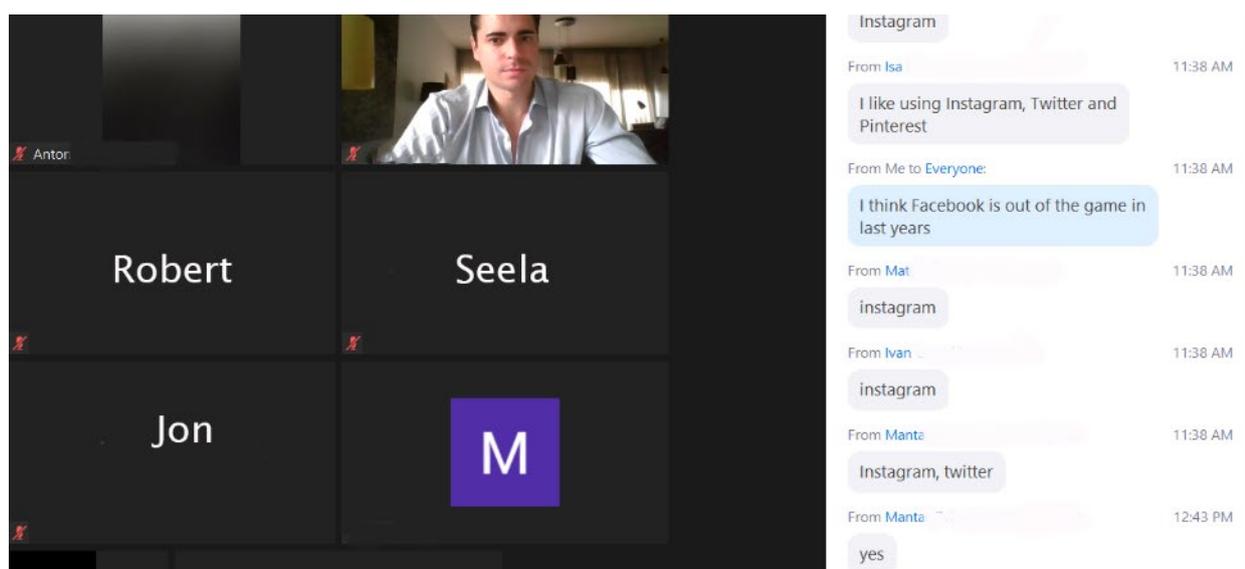


*Las clases online son el método más típico de enseñanza virtual.
A menudo se utilizan herramientas de conferencia como Zoom.*

El **número de participantes** determinará qué estrategias se pueden poner en práctica o no, respecto a la participación de los alumnos, la interacción entre ellos o las dinámicas que podemos realizar.

- ▶ **En pequeños grupos: la participación de los estudiantes** se potencia aún más en cualquier momento de la sesión, a través de preguntas, resolución de problemas o debates abiertos, con posibilidad de trabajo entre iguales.
- ▶ **En grupos medianos:** Es propicio el trabajo en pequeños grupos, con momentos específicos para el intercambio de opiniones.
- ▶ **En grandes grupos** Se hace necesario establecer reglas de participación, es recomendable utilizar herramientas adicionales que permitan la votación y la resolución de problemas. Es posible proponer trabajo en grupo, eligiendo un portavoz por equipo.

Un punto importante que debemos tener en cuenta son las reglas básicas a seguir en una sesión online en directo, sobre todo si el número de participantes es muy elevado. Cosas como mantener los **micrófonos apagados** y **pedir tiempo para hablar**, **establecer períodos de preguntas y respuestas**, usar el **chat** como una herramienta de apoyo para compartir información.



Utilizar la funcionalidad de chat en Zoom para activar a los alumnos.

En cuanto a los **recursos**, hablamos de las herramientas de apoyo con las que cuenta el docente a la hora de desarrollar una sesión online. La mayoría de las plataformas para realizar sesiones online, permiten **compartir la pantalla del profesor** para mostrar una presentación, el propio navegador o compartir vídeos. También es posible disponer de **pizarras digitales** en las que tanto el profesor como los alumnos pueden compartir un espacio para dibujar, esquematizar o escribir. Muchas de ellas tienen la opción de **lanzar preguntas** al grupo o **encuestas**.

En el caso de las sesiones híbridas, se requiere que el espacio físico esté equipado con cámaras y micrófonos que permitan la presencia de grupos en el aula. Un punto a destacar en este tipo de clases es la posibilidad de que se pueda grabar la sesión, permitiendo a los alumnos que hayan participado o no, repasar los contenidos que se han impartido.

Cómo valorarlo y evaluarlo.

- ▶ Sistema de rúbricas para la participación de los alumnos o el trabajo en equipo.
- ▶ Test/actividades tipo Wooclap, Mentimeter o Kahoot.

Mejores prácticas

- ▶ [Synchronous distance teaching of radiology clerkship promotes medical students' learning and engagement](#) (Alamer, 2021).

Herramientas

En Moodle:

Hay múltiples opciones en Moodle para herramientas de clases online en vivo, tales como:

- ▶ BigBlueButton integrado
- ▶ TEAMS Integrado
- ▶ Zoom integrado

Además, hay opciones para usar la herramienta incorporada de diapositivas de PowerPoint/Google que se puede usar durante el desarrollo de una clase en vivo.

Fuera de Moodle:

Sistemas de videoconferencia:

- ▶ BB collaborate
- ▶ Google meet

Recursos de apoyo:

- ▶ Wooclap
- ▶ Kahoot!
- ▶ mentimeter
- ▶ Look
- ▶ Mural
- ▶ Padlet



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología en la que los estudiantes aprenden completando un proyecto grupal. Por lo general, un proyecto comienza con una pregunta desafiante que está relacionada con la vida laboral.

En el aprendizaje basado en proyectos, el profesor se asegura de que los estudiantes tengan las habilidades, herramientas y materiales necesarios para completar el proyecto. A diferencia del aprendizaje basado en problemas, donde el énfasis está en encontrar soluciones, el aprendizaje basado en proyectos pone el foco en la obtención de un producto, es decir, en el proyecto mismo.

Cómo implementarlo

Los aspectos a considerar para implementar esta metodología son los siguientes:

- ▶ El objetivo de esta metodología es que el alumno presente **un producto final** (proyecto)
- ▶ El proyecto debe **cubrir una necesidad o resolver uno o varios problemas de la vida real** de interés para el alumno y cuya resolución implique un cierto grado de complejidad.
- ▶ El aprendizaje se persigue a través de la **investigación en grupo**, durante **un período de tiempo significativo**.
- ▶ El aprendizaje ocurre cuando **el alumno se enfrenta al proceso necesario para resolver un problema real**.
- ▶ El conocimiento corresponde a la **acumulación de conocimiento** que se produce cada vez que se resuelve un problema, o se avanza en una fase del proyecto.
- ▶ Se recomienda la creación de **grupos heterogéneos**, con alumnos de **perfiles diferenciados**, favoreciendo el **trabajo multidisciplinar** y **colaborativo** entre los miembros.
- ▶ Por parte del **docente** se requiere la **definición clara de instrucciones** y asumir el **rol de guía y facilitador** del proceso.
- ▶ Los **estudiantes** deben **comprometerse al seguimiento de las fases necesarias** para abordar la resolución del problema, a la **búsqueda autónoma de recursos** y a **definir la forma en que trabajará el grupo** (distribución de roles y responsabilidades).

A nivel general, esta metodología permite:

- ▶ **Promover la reflexión** y evaluar la **eficacia de la investigación** y la **superación de los problemas** y obstáculos que puedan surgir a lo largo del proyecto.
- ▶ Preparar al alumno para **trabajar en entornos diferentes** y de modo colaborativo.
- ▶ Potenciar la **motivación y creatividad** de los alumnos, así como su autonomía en la toma de decisiones.
- ▶ **Poner en práctica** los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante la evolución del proyecto.
- ▶ **Mejorar las habilidades comunicativas**, asociadas a la defensa de la solución obtenida.

La forma en que se puede aplicar esta metodología en la modalidad online o híbrida requiere:

- ▶ Una sesión en la que el profesor explica las características del proyecto a realizar (problema o situación a resolver) así como las instrucciones a seguir en cuanto a:
 - **Fecha y formato de entrega**, así como el establecimiento de hitos o entregas parciales a cumplir a lo largo del proyecto.
 - **Calendario de tutorías**
 - **Funciones y responsabilidades** a establecer dentro de cada equipo.
- ▶ Posibilidad de salas de trabajo online que ofrecen a los alumnos un lugar de encuentro para el trabajo en equipo.
- ▶ Posibilidad de trabajo colaborativo, a través de sistemas como google drive o one drive para la creación de documentos.

Quizás uno de los aspectos a destacar en esta metodología es la posibilidad que tiene el docente de relacionar los contenidos que va abordando a lo largo del curso, con las fases del proyecto realizado por los alumnos, pudiendo involucrar a profesores o alumnos de otros temas y enriqueciendo mucho el trabajo.

Cómo valorarlo y evaluarlo

En esta metodología se pueden proponer varios tipos de evaluación:

- ▶ **Autoevaluación**, dependiendo tanto del proceso realizado como del rendimiento obtenido.
- ▶ **Co-evaluación** entre los miembros del equipo (con rúbricas o participación del profesor)
- ▶ **Evaluación** de cada fase del proceso, así como del producto final (preferiblemente con rúbricas), que además incluyen tanto feed-back como feed-forward.

Mejores prácticas

- ▶ **Aprendizaje basado en problemas en línea: percepciones de estudiantes de ciencias de la salud**(Valaitis, Sword, Jones y Hodges, 2005)

Herramientas

En Moodle

- ▶ Herramienta de etiqueta de Moodle para el logotipo del proyecto.
- ▶ Herramienta de libro de Moodle para explicar el proyecto.
- ▶ URL para vincular a Blackboard u otro entorno de enseñanza colaborativa
- ▶ Actividades de Moodle para recoger los borradores de los proyectos en curso.

Fuera de Moodle

- ▶ Salas virtuales para trabajo en equipo: Zoom, Teams, Blackboard Collaborate, BigBlueButton
- ▶ Trabajo colaborativo: Google drive, One Drive
- ▶ Recursos para la creación de presentaciones: Genially, Canva





AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM)

El aula invertida (flipped classroom) es una metodología en la que los estudiantes primero estudian la teoría de forma independiente y luego se reúnen con el instructor para aplicar, analizar y evaluar la información.

El aula invertida (FC) es una metodología de aprendizaje activo e inverso que consiste en el trabajo autónomo del alumno a través de vídeos o textos enriquecidos y sesiones “cara a cara” con el profesor para la realización de tareas de mayor demanda cognitiva.

Con esta estrategia se pueden adaptar los estudios teóricos al ritmo de cada estudiante en el aula virtual, dejando los momentos sincrónicos con más tiempo disponible para que el docente guíe a los estudiantes en la aplicación de los contenidos en diferentes contextos, permitiendo un aprendizaje profundo. Además, esta metodología se integra a la perfección con otras como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos o la gamificación.

Cómo implementarlo

Los enfoques de aprendizaje invertido se han identificado como importantes para proporcionar a los estudiantes actividades de aprendizaje previas a la clase y liberar tiempo en clase para el desarrollo del pensamiento crítico, la colaboración y la aplicación de conceptos de aprendizaje (Fazal & Navarrete, 2020).

Pedagógicamente, para diseñar una clase siguiendo la metodología Flipped Classroom (FC) , se deben considerar los siguientes puntos:

1. la creación de materiales para el trabajo asincrónico del alumno es clave en esta metodología,
2. los mecanismos que aseguren el compromiso del estudiante,
3. el uso de la tecnología necesaria, y
4. probablemente la más importante, el diseño de actividades para aplicar-completar el aprendizaje de dichos contenidos con la ayuda del profesor durante la clase síncrona (presencial). Es decir, lo importante en la FC no es solo el vídeo o texto que creas para el trabajo

personal del alumno, sino lo que haces con el tiempo libre que te queda durante la clase síncrona.

Detallamos a continuación los puntos esenciales de la Flipped Classroom FC:

1. **Creación de materiales para el estudio autónomo.** Algunas premisas a tener en cuenta para que el vídeo didáctico sea efectivo en el aprendizaje son: realizar vídeos cortos, de 6-12 min., (si el contenido requiere más tiempo será recomendable fraccionarlo en varios vídeos), utilizar un lenguaje natural, no hable demasiado lento y no repita (los estudiantes pueden ver las partes que necesitan nuevamente), combine la imagen con la explicación hablada, resalte las palabras clave y no sobrecargue el video con música o efectos que no mejoren el contenido. para no ocupar la memoria de trabajo. Hay muchos formatos posibles para crear vídeos (lightboard, hand drawn, demostración, capturas de pantalla), pero sin duda, los más eficaces son aquellos en los que aparece el profesor, para que el alumno pueda empatizar con su profesor y también aprender a través de su comunicación no verbal. En todo caso, se debe elegir el formato con el que el profesor se sienta más cómodo y que encaje con el contenido que se debe enseñar.
2. **Enriquecer el video, texto, u otros materiales para asegurar la participación de los estudiantes y promover su proceso de metacognición.** Fomenta una visualización activa acompañando el vídeo o la lectura del documento con preguntas o actividades que se realizan antes, durante o después de su visualización. Esto permitirá a los alumnos conocer su nivel de comprensión de los contenidos, y al profesor preparar la posterior clase síncrona adaptada a los resultados que hayan obtenido. Además, las herramientas de selección de videos permiten conocer el progreso del estudiante lo que asegura su compromiso con la tarea previa a la clase "cara a cara". En el caso de usar textos en lugar de videos puedes usar la misma estrategia de enriquecer el contenido con las herramientas adecuadas.
3. **Diseñar tareas que te permitan aplicar y completar los contenidos estudiados de forma autónoma para desempeñarte en la clase síncrona.** Comience la clase resolviendo dudas o haciendo un mapa o esquema que incluya lo estudiado en el video, pero nunca repita la explicación del contenido porque eso podría promover que los estudiantes no realicen la tarea anterior en la próxima ocasión. Si hay alumnos que no han estudiado el contenido antes de la clase, podrán hacerlo individualmente en ese momento y unirse a la realización de tareas después. Diseñar actividades desafiantes, que obliguen al alumno a pensar sobre lo estudiado previamente, evocar los contenidos y aplicarlos en diferentes contextos. Supervisar constantemente el desempeño de las actividades y apoyarlas con nuevas explicaciones.
4. **Combinar esta metodología** con otras si se desea. El tiempo libre de explicaciones que deja la Flipped Classroom (FC) facilita el uso de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo o gamificación, entre otros.

¿Cómo valorarlo y evaluarlo?

La evaluación tanto del trabajo asíncrono como de las tareas propuestas durante el trabajo "cara cara" puede ser evaluada mediante:

- ▶ Cuestionarios. Asegúrese de agregar feed-back a los resultados para que los estudiantes puedan autoevaluarse.
- ▶ Problemas o casos prácticos para recibir una evaluación por parte de los compañeros o del profesor.
- ▶ Participación en foros.
- ▶ Participación en wiki o documentos compartidos.
- ▶ Evaluación del contenido creado (videos, infografías, podcasts, trabajo en grupo)

Herramientas

EnMoodle:

- ▶ Kaltura
- ▶ Integración de videos, juegos, Livescribe
Pencast
- ▶ Herramienta de foro
- ▶ Herramienta de prueba
- ▶ Herramienta de libro

Herramientas para la creación de videos:

- ▶ Explaineverything
- ▶ PowerPoint
- ▶ Screencastify
- ▶ Stopmotion

Herramientas para la edición de vídeo:

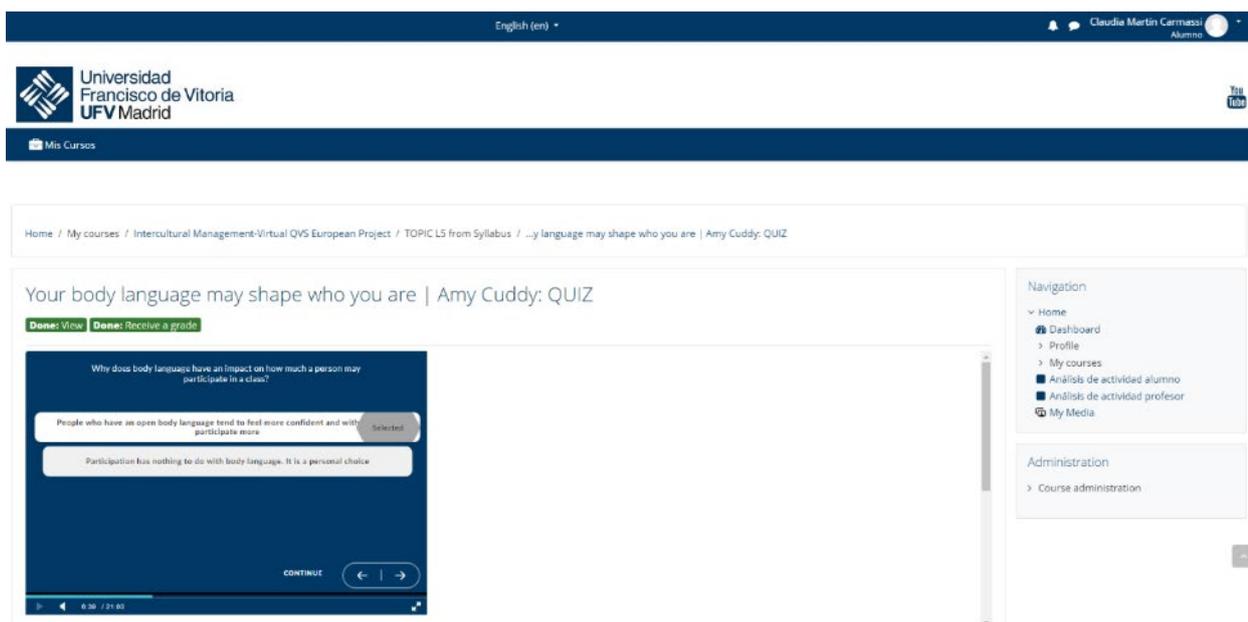
- ▶ Adobe Premiere
- ▶ DaVinci Resolve
- ▶ IMovie
- ▶ VideoLouder

Herramientas para el enriquecimiento de videos:

- ▶ Edpuzzle
- ▶ Kaltura
- ▶ Hihaho
- ▶ IBM watson
- ▶ MELO
- ▶ EdApp
- ▶ G Suite para Educación

Herramientas para el enriquecimiento de texto:

- ▶ Perusall



The screenshot displays a Moodle course interface. At the top, there is a navigation bar with the language set to 'English (en)' and the user identified as 'Claudia Martín Carrerasi Alumno'. Below this is the header for 'Universidad Francisco de Vitoria UFV Madrid'. The main content area shows a quiz titled 'Your body language may shape who you are | Amy Cuddy: QUIZ'. The quiz is presented as an interactive video with two questions. The first question asks 'Why does body language have an impact on how much a person may participate in a class?' and the selected answer is 'People who have an open body language tend to feel more confident and with participate more.' The second question is 'Participation has nothing to do with body language. It is a personal choice.' The video player shows a progress bar at 8:30 / 21:00. On the right side, there is a navigation menu with options like 'Home', 'Dashboard', 'Profile', 'My courses', and 'Administration'.

Un video interactivo con preguntas integradas en la aplicación Kaltura



APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo (AC) es una metodología que promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, sociales y de trabajo en equipo, determinantes para el éxito tanto académico como profesional y personal del alumno. El AC es mucho más que un trabajo en grupo, ya que también es aplicable a la clase magistral. Esta metodología mejora la autonomía del estudiante y promueve el aprendizaje profundo.

Hay tres tipos de aprendizaje cooperativo: formal, informal o en grupo base:

- ▶ El AC formal se utiliza para actividades específicas (resolución de ejercicios, casos prácticos, proyectos, creación de contenidos) que pueden ocupar una sesión de clase o varias y realizarse de forma sincrónica o asincrónica.
- ▶ El AC informal se utiliza para dinamizar una clase de exhibición, facilitando el aprendizaje de los alumnos al generar interacciones entre ellos, en parejas o en pequeños grupos.
- ▶ El grupo base se refiere a grupos de ayuda o estudio, que pueden darse entre alumnos de distintas materias o cursos, y que se prolongan en el tiempo.

Cómo implementarlo

Pedagógicamente una clase o actividad de AC formal e informal, debe ser diseñada de tal manera que asegure los 5 pilares de este método:

1. **Interdependencia positiva.** El éxito del grupo depende de cada uno de sus integrantes, por lo que cada uno de ellos se enriquece con el equipo.
2. **Responsabilidad individual.** Cada persona es responsable de su rol dentro del grupo.
3. **Una interacción cara a cara alentadora.** Se debe facilitar el encuentro y la comunicación entre los miembros del equipo.

4. **Habilidades interpersonales.** En el AC además de los contenidos o competencias técnicas se busca el aprendizaje de habilidades sociales (HHSS).
5. **Procesamiento de grupo.** El grupo revisa no solo sus resultados sino su trabajo individual y grupal y toma decisiones que les ayuden a fortalecer al grupo.

Para estructurar el AC es importante tener en cuenta qué fases se realizarán de forma asincrónica, es decir, en el tiempo de trabajo autónomo del alumno, y cuáles se realizarán en la clase síncrona. Sea cual sea el formato técnicamente, hay que tener en cuenta:

- ▶ **Formación de equipos.** Para enriquecer el trabajo de Habilidades Sociales y mejorar la concentración de los estudiantes en la tarea, se deben formar grupos heterogéneos de 4 a 6 miembros en el AC formal y 2 miembros para el AC informal. Para ello se pueden utilizar las salas de grupo de las plataformas de videoconferencia o se pueden diseñar previamente los grupos utilizando las herramientas de grupo de Moodle.
- ▶ **Asignación de roles, distribución de material, distribución de tareas.** Para garantizar la interdependencia y la responsabilidad individual, es recomendable distribuir roles (portavoz, revisor, gestor del tiempo, animador, etc.), materiales (partes de un ejercicio más amplio, partes de información, etc.) o fases de una tarea (búsqueda de información, redacción, creación de presentaciones, estudio de partes de un contenido, etc.).
- ▶ **Seleccione las herramientas** que permiten AC de forma asíncrona o síncrona. Será fundamental utilizar documentos compartidos que cubran las necesidades asociadas a la dinámica de clases y el trabajo asincrónico.
- ▶ **Seleccione la dinámica AC** que se utilizará en la clase síncrona. Para afianzar los pilares del AC en el grupo formal se pueden utilizar diferentes dinámicas (Rompecabezas, lápices en el centro, 1,2, 4, etc...) utilizando herramientas digitales que lo permitan. Para el AC informal debemos fragmentar la clase según Johnson & Johnson (1999):
 - Actividad inicial en pequeños grupos (2-3 personas) que sitúa al alumno ante la acción de aprendizaje que va a iniciar. Se trata de despertar la motivación y activar los conocimientos previos. La actividad puede ser la visualización de un video, una noticia, responder una pregunta abierta, realizar un escrito compartido, etc.
 - Actividad en parejas intercaladas cada 15-20 minutos de explicación. Resolver un problema, responder una pregunta, repasar apuntes, escritura compartida,... serían algunas de las actividades propuestas. La forma de concretarlas sería: cada alumno individualmente da su propia respuesta, luego la comparte y debe llegar a una respuesta consensuada. Si el profesor lo solicita, cualquier estudiante debe poder defender el resultado acordado con su compañero.
 - La actividad de cierre de una clase informal de AC debe realizarse nuevamente en parejas o en pequeños grupos y tiene como objetivo permitir el procesamiento de nuevos aprendizajes y su integración en los conocimientos previos.
- ▶ **Evaluación y procesamiento de grupos.** Para asegurar la responsabilidad individual es conveniente que además de la evaluación grupal, exista una evaluación individual. Pero además de asegurar la evaluación de los conocimientos, es importante que el grupo dedique un espacio para procesar su forma de trabajar y buscar fortalezas y puntos de mejora.

DESCRIPTION OF FINAL GROUP WORK

“Public Person X: Expression of Career Design and Well-being”

The goal of integrated task. To prepare a **written work** (MC Word; about 10-15 pages) and **slides** (Power Point, Prezi, etc.;). Oral presentation should take about 20 minutes. After the presentation for about 10 minutes the discussion will take place. For the homework you should choose public person* (worldwide known, not only locally known) who has had a positive or negative impact on society / target audiences. It must be **today's acting person** (not historical person), **well known public person** all over the world (influencer, politician, actor, writer, sportsperson etc.) and analyze his/her career to below given criteria. We suggest before starting to do your homework to consult with the teacher if your selected person is appropriate for the homework.

Teamwork: 4 students in one group. The students into the groups will be divided during the first online lecture on the 4th of October.

STRUCTURE OF THE WORK

I PART: DESCRIBING THE CHOSEN PUBLIC PERSON AND ANALYZING HIS/HER PERSONALITY TYPE ACCORDING TO HOLLAND THEORY (3 points)

- describe the chosen person: his/her biography, family status, education and current professional activities. Present the achievements of this person due to which he/she is famous (1,5 points)
- analyze to which personality type (or combination of types) according to Hollands' theory the person belongs, justify your opinion (1,5 points)

II PART: (SELF)PRESENTATION IN MASS MEDIA (5 points)

Analyze the self-presentation of a chosen person in mass media. 3 media fields:

- **Personal website (or blog).** Conduct a *qualitative content analysis*. Mention the rubrics (headlines) and describe

STRUCTURE OF THE WORK

I PART: DESCRIBING THE CHOSEN PUBLIC PERSON AND ANALYZING HIS/HER PERSONALITY TYPE ACCORDING TO HOLLAND THEORY (3 points)

- describe the chosen person: his/her biography, family status, education and current professional activities. Present the achievements of this person due to which he/she is famous (1,5 points)
- analyze to which personality type (or combination of types) according to Hollands' theory the person belongs, justify your opinion (1,5 points)

II PART: (SELF)PRESENTATION IN MASS MEDIA (5 points)

Analyze the self-presentation of a chosen person in mass media. 3 media fields:

- **Personal website (or blog).** Conduct a *qualitative content analysis*. Mention the rubrics (headlines) and describe their content, mention what social networks (other channels) are used, what information is hyperlinked (1 point).3

- **Personal social network profiles/pages.** Choose 2 of the previously mentioned pages and conduct a *quantitative and qualitative content analysis* for a period of a month to a year (around 50 posts). Count of posts, describe the topic of each post. Analyze the feedback: Quantify the number of followers, identify the main topic of the most popular posts, quantify the engagement with content ('likes', 'reactions' per post, make an average or a ratio of positive/negative comments), quantify the number of comments/responses, identify the main idea in each comment and the balance between positive/negative. (2 points).

- **Mass media,** preferably digital media, but legacy media (newspapers, magazines) is acceptable as well. Conduct a *Quantitative and qualitative content analysis*. Choose **2 news portals** (BBC, CNN, CNBC, etc.) and use the search field to find publications on the same person, for the period of a month to a year (around 50 publications). Count the publications (short informative messages, articles, interviews, etc.). Describe the topics of the publications, if available analyze available feedback (using the same criteria as in social networking sites). (2 points).

Un ejemplo de tarea de Aprendizaje Cooperativo.

Cómo valorarlo y evaluarlo

- ▶ Rúbricas de coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.
- ▶ Lista de verificación de habilidades sociales.
- ▶ Cuestionarios, preguntas abiertas, problemas, casos.

Mejores prácticas

- ▶ Establecer y facilitar el trabajo en grupo.(Brame & Biel, 2015).
- ▶ El Aprendizaje Cooperativo en Equipo y el Desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Superior. Las variables involucradas (Mendo-Lázaro, León-del-Barco, Felipe-Castaño, Polo-del-Río & Iglesias-Gallego, 2018).

Herramientas

en Moodle

- ▶ Herramienta de videoconferencia que permiten hacer salas grupales:
Blackboard, Zoom
- ▶ Para trabajo colaborativo: Wiki
- ▶ Para revisión por pares (P2P): Taller (workshop).
- ▶ Para evaluación individual: Cuestionarios de Moodle.

Fuera de Moodle

- ▶ Para la formación de equipos aleatorios: Board Game
- ▶ Para trabajo colaborativo en tiempo real: Paddlet, Miro, Mural, Trello, Office 365, Google drive, Nearpod.
- ▶ Para la evaluación: Socrative, Wooclap, Mentimeter, Nearpod, Corubrics



Recursos

- ▶ [Evaluación significativa y manejable a través del aprendizaje cooperativo](#)(Johnson & Johnson 1996)
- ▶ [El aprendizaje cooperativo en el aula](#).Johnson, Johnson y Holubec, 1999.
- ▶ [Experiencias de participación activa de los estudiantes a través de actividades de aprendizaje cooperativo en las clases](#) (Cavanag,h 2011).
- ▶ [Aprendizaje cooperativo de alta versus baja estructura. Efectos sobre el dominio, la motivación, el conocimiento del contenido y la responsabilidad de la regulación de los futuros docentes](#)(Cecchini, Fernández-Rio, Méndez-Giménez, Gonzáles, Sánchez Martínez & Carriedo, 2021)
- ▶ [El aprendizaje cooperativo en la universidad: opinión de los estudiantes y aplicación del instrumento Cuestionario de Aprendizaje Cooperativo \(CLQ\)](#)(Conde Vélez, Delgado-García & Toscano Cruz, 2021)
- ▶ [Efectos del Aprendizaje Cooperativo en la Mejora de la Competencia Interpersonal entre Estudiantes en Ambientes de Clase](#)(Han & Son, 2020).



METODOLOGIA DE SIMULACION

Las metodologías de simulación permiten al alumno poner en práctica los conocimientos teóricos en entornos controlados, representando situaciones cercanas al entorno laboral. El objetivo es “recrear” una situación de la vida real en la que los alumnos deben tomar decisiones y pueden analizar los resultados, poniendo en práctica sus habilidades sin miedo al fracaso, aprendiendo de sus aciertos y errores.

La particularidad del entorno online es que permite a los alumnos experimentar la práctica de una determinada disciplina, actividad o tarea sin necesidad de estar físicamente en un entorno real.

Cómo implementarlo

Para abordar la metodología de simulación en experiencias online se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ▶ **Partiendo de un problema o situación “real”**, teniendo en cuenta desde un principio los pasos que debe dar el alumno, así como el objetivo final que se quiere conseguir (por ejemplo: Diagnóstico de un paciente, resolución de conflictos en equipos de trabajo, uso de software para realizar una determinada tarea)
- ▶ **Entornos fiables y personajes**. La idea es que el alumno tenga una experiencia lo más cercana posible a lo que será la tarea a realizar en una situación real, de ahí tanto el entorno en el que se

debe desarrollar esta tarea como las personas con las que se puede relacionar, si fuera el caso. el caso, debe ser lo más cercano a la realidad (video y/o imágenes y sonidos del lugar de trabajo, interfaz de una aplicación, paciente con un síntoma específico, tipo cliente de una empresa)

- ▶ **Procesos, habilidades y herramientas comunes.** Al igual que el entorno y las posibles personas que componen un escenario real en una simulación, los pasos a seguir y las herramientas y recursos que se necesitan para volver a analizarlos también deben ser adecuados para llevar a cabo la tarea o lograr el objetivo que se propone al estudiante.

Se debe realizar un esquema detallado de los pasos a seguir y el flujo de trabajo correcto para realizar la tarea, anticipándose a los errores habituales, la forma en que se puede corregir o redirigir una determinada situación.

Cuanto más completa sea la experiencia, la simulación tendrá mucho más sentido.

Las simulaciones pueden partir de actividades relativamente sencillas como un **árbol de decisión** en el que, según determinadas situaciones, se propongan diferentes alternativas u opciones para que el alumno elija la más adecuada y opte por seguir un camino u otro. Una lista de preguntas, acompañadas de una imagen o descripción del entorno, feed-back adecuado para cada uno de los pasos dados y alcanzar una meta (o no).

El mismo esquema anterior se puede desarrollar mediante **vídeos** en los que se recrea cada fase o situación en pequeñas escenas en las que se muestra el punto de partida y lo que sucede, tomando una decisión u otra. También se pueden utilizar aplicaciones que permitan vídeos interactivos.

En el caso del **aprendizaje por software**, el uso de simulaciones ya está muy desarrollado y existen en el mercado herramientas específicas que capturan cada paso que da un usuario y sus resultados, sin necesidad de tener dicho software instalado en el ordenador del alumno (Captivate es uno de los más conocidos).

Por otro lado, existen sistemas de simulación específicos para determinadas disciplinas, como el ejercicio de la **medicina**.

Otras disciplinas que implican el **uso de laboratorios** como la química o la física, también permiten a los alumnos realizar prácticas simuladas, como si de un entorno real se tratase.

También existen **programas de simulación empresarial**, especializados en áreas como las finanzas, el marketing o la gestión y que permiten a los alumnos enfrentarse a situaciones similares a las que pueden encontrarse en el mercado laboral.

Por último, existen sistemas de simulación complejos basados en **realidad virtual**, en los que el alumno puede experimentar una situación inmersiva como si fuera la vida real. La selección del tipo de herramienta dependerá en gran medida de los recursos de los que disponga la institución.

Cómo valorarlo y evaluarlo

Debe valorarse no sólo la precisión de la tarea o acción a realizar, sino también el proceso, midiendo también el progreso del alumno. Incluir preguntas cortas a lo largo de una simulación o establecer un sistema de rúbricas para evaluar las diferentes fases del desempeño en una situación simulada, pueden ser sistemas de evaluación aceptados para esta metodología.

Por otra parte, al recrear situaciones reales en sectores concretos en los que es necesario dar pasos ineludibles, el mero hecho de llegar al objetivo final (reparar la avería de un equipo o realizar una prueba diagnóstica) es una forma de valorar y evaluar aprendiendo.

Herramientas

En Moodle

Aunque no hay herramientas de simulación integradas en Moodle, se pueden agregar fácilmente las siguientes herramientas a la plataforma Moodle para simulación;

- ▶ Laboratorio virtual para Moodle
- ▶ Simulaciones Labster
- ▶ PraxiLabs Simulaciones para Moodle

Fuera de Moodle

- ▶ Herramientas para diseñar árboles de decisión (con o sin seguimiento de scorm): [Storyline](#) , [isEazy Author](#)
- ▶ Captivate y Storyline (simulaciones de software)
- ▶ Simuladores de negocios: [Hubro education](#) o [Gestioned](#)

Medicina/Enfermería:

- ▶ Full code <https://código-completo.com/>
- ▶ Body interacts <https://bodyinteract.com/>
- ▶ Patient Sim <https://www.patientsim.co.uk/>

Laboratorios online:

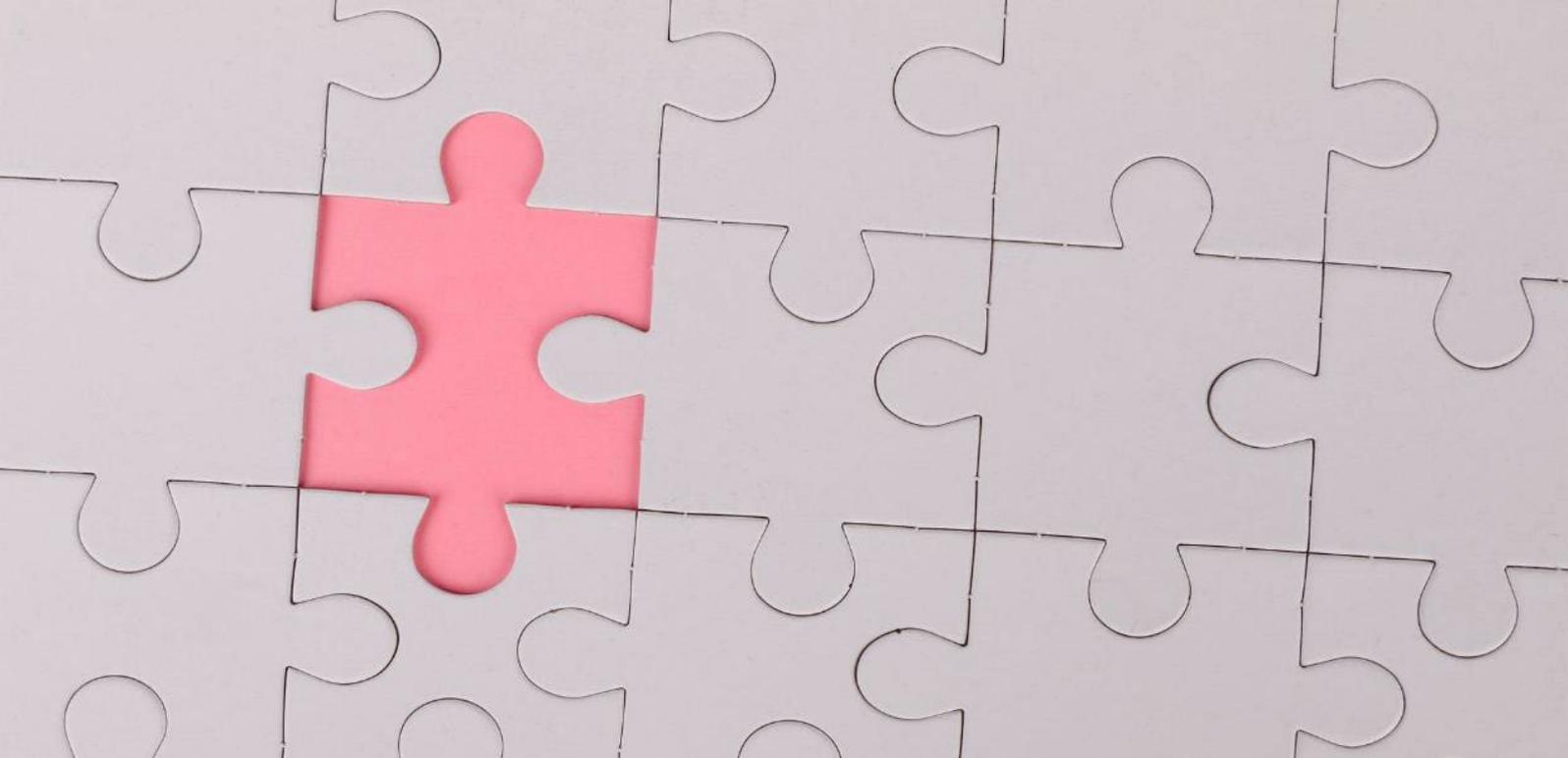
- ▶ Labster <https://www.labster.com/química-virtual-labs/>
- ▶ Laboratorios online <https://onlinelabs.in/química>
- ▶ Laboratorios online II <https://library.csi.cuny.edu/oer/virtuallabs-simulations>

Recursos



- ▶ [¿Qué es una simulación de aprendizaje electrónico y cómo se crea una? \(Sengupta, 2019\)](#)
- ▶ [5 consejos de diseño instruccional a considerar para la formación con simulación \(Hughes, 2019\)](#)
- ▶ [Involucrar a los alumnos a través de simulaciones es fácil con estos 4 consejos \(McCool, 2021\)](#)





GAMIFICACIÓN

La gamificación incorpora elementos de diseño de juegos para aprovecharlos en el contexto educativo. No se trata de utilizar los juegos en sí mismos sino de tomar algunos de sus principios o mecánicas como puntos o incentivos, narrativa, feed-back inmediato, reconocimiento, libertad para cometer errores, etc., con el fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje.

(Deterding et al, 2011; Kim 2015)

La gamificación es un término muy extendido en el mundo educativo en los últimos años, sin embargo, existe mucha confusión en cuanto a su significado, por lo que es importante diferenciar distintos conceptos que parecen sinónimos y que no lo son. Según el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (EduTrends. Gamificación en Educación, 2016), existen diferencias entre Aprendizaje Basado en Juegos -*Game-Based Learning* (GBL)-, Juegos Serios -*Serious Games*- y Gamificación.

El GBL generalmente hace uso de juegos que ya existen, cuyas mecánicas ya están establecidas, y se adaptan para que haya un equilibrio entre el tema de estudio, el juego y la capacidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real. (EdTechReview, 2013).

Buscan influir en la resolución de problemas reales en entornos prediseñados que simulan la vida real. Aunque pueden resultar divertidos, no es esa la intención por la que han sido creados (Wouters, van Nimwegen, van Oostendorp & van der Spek, 2013).

Cómo implementarlo

En el contexto educativo, se deben considerar los siguientes factores para diseñar la gamificación:

- ▶ **Contexto:** Identifica las características de los estudiantes, sus intereses y necesidades, así como los recursos personales, materiales y tecnológicos disponibles.
- ▶ **Momento.** Decide si vas a dedicar un semestre entero, varias semanas, 1 ó 2 sesiones a la semana.
- ▶ **Narrativa.** Si algo diferencia a la gamificación del uso de juegos en clase es que existe una narrativa como hilo conductor de todas las actividades y eventos creados para la gamificación.
- ▶ **Relación con el plan de estudios.** Definir los objetivos de gamificación (del juego o narrativa) y los contenidos curriculares que se trabajarán.
- ▶ **Jugadores.** Decidir si será trabajo individual o grupal.
- ▶ **Componentes del juego:** Incluye la(s) plataforma(s) digital(es) sobre la(s) que se montará el juego y las diferentes tareas o desafíos y sistemas de evaluación.
- ▶ **Elementos del juego:** Para diseñar una estrategia de Gamificación no es necesario considerar todos los elementos que se indican a continuación, sino tomar aquellos que por sus características pueden ser más valiosos para la experiencia de aprendizaje que se busca lograr.

Algunos de los aspectos y elementos del juego indicados por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) que los describen son los siguientes:

- ▶ **Metas y objetivos:** Desafíos, misiones, desafíos épicos.
- ▶ **Normas:** Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, mantenerse con vida, completar una misión o lograr una meta.
- ▶ **Componentes de la narrativa:** Identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o entornos tridimensionales
- ▶ **libertad de elegir:** Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones para usar poderes o recursos.
- ▶ **Libertad para cometer errores:** Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.
- ▶ **Recompensas:** Monedas virtuales o recursos, vidas, equipos, elementos de acceso, poderes limitados.
- ▶ **Feed-back:** Señales visuales, signos de respuesta o comportamiento correcto o incorrecto, barras de progreso, advertencias sobre los riesgos que se corren al realizar una determinada acción, estadísticas del rendimiento del jugador.
- ▶ **Estado visible:** Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tabla de posiciones.
- ▶ **Cooperación y competición:** Equipos, gremios, ayuda de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tabla de posiciones.
- ▶ **Restricción de tiempo:** Cuenta regresiva; ser capaz de obtener una ganancia solo en un tiempo determinado.
- ▶ **Progreso:** Tutoriales para el desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.
- ▶ **Sorpresa:** recompensas aleatorias, huevos de Pascua (características ocultas), eventos especiales.

Cómo valorarlo y evaluarlo

Calificar. Podrás acceder a cuestionarios online que te permitan visualizar el progreso de tus alumnos de forma rápida y sencilla. Hay muchas herramientas digitales para este propósito:

- ▶ **Socrative.** Es una herramienta de evaluación formativa que favorece la participación en tiempo real de los alumnos. Permite crear cuestionarios de opción múltiple, verdadero o falso o de respuesta corta e incluir un ranking de resultados.
- ▶ **Kahoot.** Es una plataforma gratuita que te permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma rápida y sencilla. Esta herramienta premia a quienes obtienen la mayor puntuación, situándolos en lo más alto del ranking.
- ▶ **Mentimeter, Nearpod, Wooclap**
- ▶ **Flipgrid.** Las habilidades y competencias sociales asociadas a esta metodología serán evaluadas mediante rúbrica o watch list (lista de vistas).

Recursos



- ▶ **Un marco de gamificación para mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes en MOOC** (Anwar, Salam, Saputro y Zakaria, 2019).
- ▶ **Fomento del compromiso con la gamificación: revisión de las prácticas actuales en las plataformas de aprendizaje online.** (Hansch, Newman y Schildhauer, 2015).

Herramientas

En Moodle (creado con la herramienta H5P)

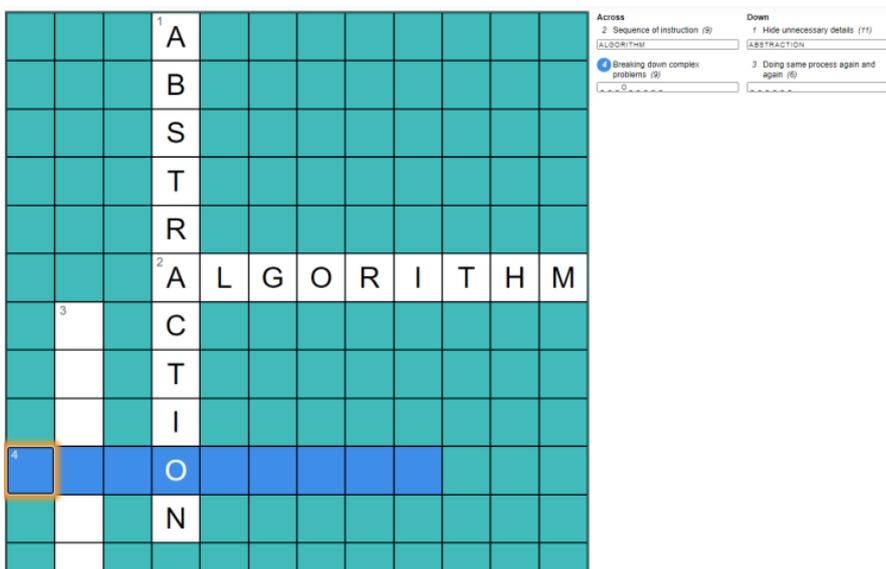
Arrastrar y soltar

Arrastrar y soltar es un tipo de tarea que se puede crear con la herramienta H5P en Moodle. Permite a los estudiantes arrastrar un fragmento de texto o una imagen y colocarlo en una zona de colocación correspondiente.



Crucigramas

El crucigrama es un tipo de rompecabezas de palabras. El propósito del rompecabezas es **alentar a las personas a formar palabras en la cuadrícula respondiendo preguntas**. Esta herramienta se puede crear con la herramienta H5P.



Arrastra las palabras

Arrastrar la palabra a (creado con H5P) permite a los usuarios arrastrar palabras a espacios en blanco en oraciones.

Drag the words into the correct boxes

1. is the step that comes before programming.
2. Computers can be used to help us to solve problems.
3. There are key concepts to computational thinking.
4. Decomposition is the breaking down a complex problem or system into smaller, more manageable parts.
5. The Abstraction is focusing on the important information only, ignoring irrelevant detail.
6. Algorithms are developing a step-by-step solution to the problem, or the rules to follow to solve the problem.
7. The is looking for similarities among and within problems.
8. You can divide any task like brushing teeth, drinking water, washing a face into the tasks.

Computational thinking
smaller
four
Pattern recognition

Rellenar los espacios en blanco

En el tipo de pregunta de llenar los espacios en blanco, los usuarios pueden completar la palabra que falta en una oración. Esta tarea también se puede crear con H5P.

Fill in the missing words

1. MS Excel is spreadsheet software.
2. Formulas in Excel start with .
3. function in MS Excel worksheet represents the total of all entries in the cell(s).
4. function in MS Excel worksheet represents the average of all entries in the cell(s).
5. function in the MS Excel worksheet represents the maximum of all entries in the cell(s).
6. function in MS Excel worksheet represents the minimum of all entries in the cell(s).
7. The intersection of row and column is called a .
8. Sheet option is used to lock all of the cells from editing in a workbook.
9. The is used to add a note or explain a formula in a cell.
10. A is a powerful tool that allows you to visually display data in a variety of different graphical formats.

H5P

Tarjetas flash (flash cards)

Las tarjetas H5P tienen imágenes combinadas con preguntas y respuestas.

Week 4. Test your knowledge

1 / 2



Is the power distance in Asian cultures high or low?

Your answer

Check



Which of the countries represents a feminine culture: Mexico or Sweden?

Your answer

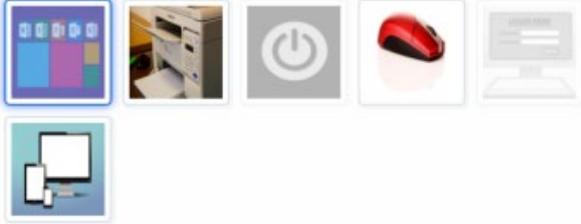
Check

Progress bar and navigation arrow.

Par de imágenes

El tipo de pregunta de par de imágenes permite a los profesores crear pares de imágenes para que sean emparejadas.

Drag images from the left to match them with corresponding images on the right.



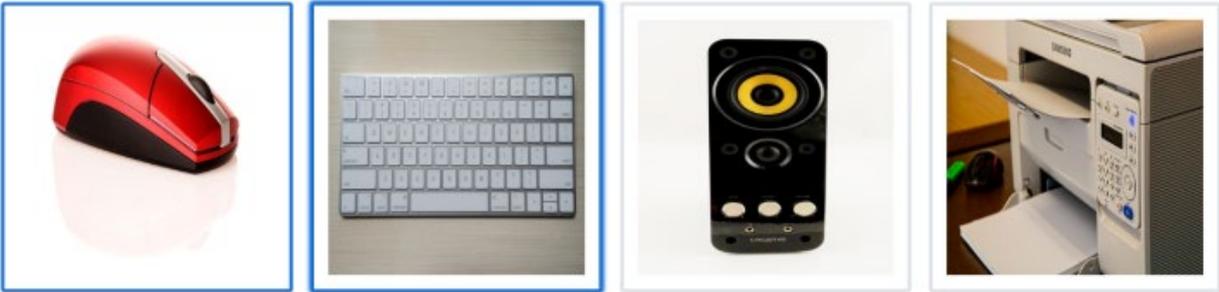


Check

Elección de imagen

En el tipo de pregunta de elección de imagen, los estudiantes seleccionan la imagen que representa la respuesta correcta.

Which of the following are the Input Devices.



Check

The image shows a multiple-choice question interface. At the top, the text reads "Which of the following are the Input Devices." Below this text are four square images arranged horizontally. The first image shows a red computer mouse. The second image shows a white computer keyboard. The third image shows a black smartphone. The fourth image shows a white printer. A blue button with a checkmark icon and the word "Check" is located below the first image.

Marca la palabra

Marcar las palabras permite a los profesores crear desafíos en los que el usuario debe marcar tipos específicos de verbos en un texto.

Mark the word

Mark the word which is related to inserting background.

The reward is given to someone when they pass a level in a game.

Character is any person, animal, or figure represented in a game.

In a game, there should be different challenges that force players to make a lot of effort.

Sprite is known for each object available on the stage.

To insert background in a scratch we use the backdrop option.

By default, the sprite stage has a blank background.

The stage is known for the platform where animation is created.

Check

Reuse Embed

Prueba (Quiz)

La herramienta de prueba (quiz) permite crear desafíos en los que el usuario debe marcar tipos específicos de verbos en un texto.

Which of the berries listed below are berries you can pick in the wild?

- Strawberry
- Blueberry
- Cloudberry
- Raspberry
- Halle Berry
- Cocktail cherry

✓ Check



Libro interactivo

La herramienta de libro interactivo permite a los usuarios organizar juntos diferentes tipos de contenido interactivo como videos interactivos, preguntas, presentaciones de cursos y más en varias páginas organizadas en capítulos.

The screenshot displays an interactive book interface. On the left, a sidebar titled "Interactive Book" contains a navigation menu with items: "What is a Website?", "Single Choice", "Domain Extension", "Drag & Drop" (selected), "Drag & Drop", "Web Browser", "Drag & Drop", and "Summary & submit". The main content area is titled "Drag and Drop" and features a wooden background. In the center, there are five overlapping cards with domain extensions: ".edu", ".uk", ".gov", ".com", and ".org". On the right side, there is a vertical list of six categories for website types, each with a corresponding empty input box: "Organization website", "Government website", "Commercial website", "Country-specific website", and "Educational website". The interface also includes a top navigation bar with a hamburger menu, the title "Drag & Drop", a page indicator "4 / 7", and left and right arrow navigation buttons.

Herramientas fuera de Moodle

Medios digitales:

1. **MyClassGame:** Una aplicación web de software libre que permite crear proyectos cooperativos gamificados. Es decir, aplicar estrategias de gamificación al utilizar metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL) y el Aprendizaje Cooperativo (AC). Su navegación es muy sencilla: se crea la clase (permite importar la lista desde Google Classroom para no tener que volver a registrar a los alumnos), se crean los equipos, que trabajarán de forma cooperativa, y se detallan los componentes del juego (eventos, desafíos, penalizaciones, refuerzos, insignias, etc.).
2. **Minecraft: Edición Educativa** es una plataforma de Microsoft que permite construir experiencias educativas a través de la generación de “mundos”. La versión Educación incluye la posibilidad de jugar de forma individual o multijugador, favoreciendo el aprendizaje en grupo, y herramientas para la evaluación.
3. **Classcraft** es una plataforma para crear juegos de rol guiados. Incluye personajes desafiantes y sistema de puntos.
4. **Genially** es una herramienta muy utilizada para crear recursos animados, presentaciones e imágenes interactivas y también ofrece plantillas que puedes adaptar a tus necesidades para crear experiencias gamificadas.

Crear avatares. Hay varios sitios web que te permiten crear avatares de una manera sencilla, por ejemplo [Avatar Maker](#).

Creas actividades lúdicas: crea actividades con tu contenido a partir de plantillas de juegos y cuestionarios cronometrados:

1. **LearningApps.** Web muy sencilla de utilizar con la que crear actividades interactivas (sopa de letras, crucigrama, puzzle, párrafos con espacios en blanco, juego de parejas,...) que permite incluir texto, imagen, audio y vídeo. Además, existe un repositorio creado por otros usuarios organizado por temas.
2. **EducaPlay.** Plataforma educativa global que te permite crear y compartir actividades educativas multimedia. Relacionar, ordenar, dictar, cuestionarios, son algunas de las actividades que puedes crear con este sitio web.
3. **Genially.** Este sitio web contiene numerosas plantillas que te permitan gamificar tus actividades de clase o evaluación. Trivial, juego de la oca, breakouts, ruleta, son solo algunas de los ejemplos de juegos para crear con tus contenidos.
4. **Decktoy.** Es una herramienta web a través de la cual se pueden crear itinerarios gamificados para los estudiantes. Las actividades están enlazadas dentro de un circuito, por lo que no se puede avanzar sin completar las anteriores.

Crear tarjetas: Genera tarjetas, con diferentes estéticas, para asignar roles y “poderes” a tus alumnos.

Crear documentos: personaliza documentos para agilizar el juego.

Generar código QR: Usa códigos QR para generar curiosidad, “ocultar” documentos o pistas.

Elementos adicionales: Introduce otros elementos característicos de algunos juegos, sabiendo que el tiempo, por ejemplo, puede generar estrés y retraer la respuesta del alumno.

Herramientas para el diseño de tu **escape room** o **break out**:

- ▶ [Generador de bloqueo digital](#)
- ▶ [Temporizador](#)

Sistema de recompensas: A pesar de ser un motivador extrínseco, puedes repartir puntos, dar medallas o utilizar un ranking de clasificación con tus alumnos cuando hayan conseguido un reto o completado una parte del mismo. Es lo que se denomina como PBL, que responde a las siglas Points, Badges y Leaderboards.

Recursos

Ejercicios de ejemplo en el sitio web de H5P, similares a los que se pueden crear en Moodle:

- ▶ Arrastrar y soltar: [https://h5p.org/arrastrar y soltar](https://h5p.org/arrastrar-y-soltar)
- ▶ Crucigramas: <https://h5p.org/content-types/crucigrama>
- ▶ Arrastre las palabras: <https://h5p.org/arrastra-las-palabras>
- ▶ Rellenar los espacios en blanco: <https://h5p.org/llevar-los-espacios-en-blanco>
- ▶ Tarjetas didácticas: <https://h5p.org/flashcards>
- ▶ Par de imágenes: <https://h5p.org/emparejamiento-de-imagenes>
- ▶ Elección de imagen: <https://h5p.org/content-types/image-choice>
- ▶ Marca las palabras: <https://h5p.org/marca-las-palabras>
- ▶ Prueba (quiz): <https://h5p.org/conjunto-de-preguntas>
- ▶ Libro Interactivo: <https://h5p.org/content-types/interactive-book>



EVALUACIÓN DE PORTAFOLIO

Un portafolio es un espacio (en este caso, digital) en el que el estudiante registra “evidencias de su aprendizaje” a lo largo de un curso o materia, utilizando diferentes recursos. Esta evidencia puede ser compartida con sus profesores para que puedan monitorear y evaluar esta evidencia y por lo tanto, los logros de cada estudiante.

Alternativamente, los portafolios también se pueden compartir con el resto de compañeros, lo que permite, por un lado, ofrecer diferentes puntos de vista sobre el proceso de aprendizaje de cada alumno, así como el intercambio de impresiones, puntos de encuentro o debates. Finalmente, los portafolios pueden hacerse públicos, trascendiendo el ámbito puramente académico y convirtiéndose en una ventana al mundo laboral.

Cómo implementarlo

Helen Barrett (2023) define una serie de pasos a seguir para desarrollar un portafolio:

- **Objetivo.** Establecer un punto de partida consensuado entre el profesor y el alumno, en el que se definan los objetivos y procedimientos a seguir. A los estudiantes se les pueden hacer preguntas como: ¿qué quieres mostrar? ¿Cuál es el punto de hacer este portafolio para ti?

Un punto importante en esta etapa es definir el “soporte digital” en el que se desarrollará el portafolio, que puede ir desde sitios de Google o aplicaciones tipo blog hasta herramientas para diseño web como WordPress o más sofisticadas como PebblePad. La idea es que cada alumno tenga un “espacio” en el que pueda registrar las evidencias de su aprendizaje en múltiples formatos.

- ▶ **Recogida de pruebas y clasificación.** Los alumnos deben tener libertad para elegir los recursos con los que sustentar estas evidencias: fotografías, ilustraciones, vídeos, audios, textos... En algunos casos, es importante que esta recopilación de evidencias sea cronológica.
- ▶ **Reflexión sobre la actividad.** En este punto, se realiza una primera reflexión sobre las evidencias aportadas y el proceso de aprendizaje. Esta reflexión trata sobre la actividad o acción en tiempo presente y que responde a la pregunta: ¿Qué estoy aprendiendo ahora?
- ▶ **Co-exposición, interacción, diálogo y retroalimentación.** Esta etapa abre un periodo de reflexión compartida, en el que entra en juego el intercambio de ideas tanto con el profesor como con el resto de compañeros y donde el feed-back es uno de los aspectos más importantes.
- ▶ **Reflexión sobre los logros.** En esta etapa reflexionamos sobre los logros alcanzados en la que la pregunta a responder sería: ¿Qué muestra este trabajo seleccionado sobre mis resultados de aprendizaje?
- ▶ **Selección, evaluación y reflexión (en el futuro).** En esta etapa se presenta el portafolio final en el que se documentan los logros, se hace una reflexión retrospectiva y se proponen nuevas metas futuras. En esta etapa se realiza tanto la autoevaluación como la evaluación, a partir de rúbricas.
- ▶ **Presentación/Publicación.** Decisión de qué y en qué momento hacerlo público, y en qué condiciones.

Los aspectos adicionales a considerar son:

- ▶ Dar indicaciones claras sobre el trabajo a realizar y los criterios de evaluación a utilizar.
- ▶ Establecer una cantidad de elementos y propósitos específicos, así como un tiempo determinado para realizar el trabajo.
- ▶ Acompañar y facilitar los procesos de reflexión, retroalimentación y autoevaluación.

Ejemplos

- ▶ [Ejemplos de ePortfolios de estudiantes](#) (Salt Lake Community College, 2023).
- ▶ [ePortfolios para la reflexión. 7 mejores prácticas](#) (Universidad de Denver, 2018)

Cómo evaluarlo y evaluarlo.

Uno de los recursos casi prescindibles para valorar y evaluar un portafolio son las **rúbricas**, preferiblemente compartidas y consensuadas con los alumnos previamente.

Las principales ventajas que ofrecen las rúbricas son:

- ▶ disminución del margen de error motivada por factores subjetivos.
- ▶ el alumno conoce los criterios de evaluación desde el principio, lo que le permite regular su aprendizaje.
- ▶ facilita el feed-back online entre estudiantes y profesores.
(Balart & Cortés, 2015)

También se recomiendan **listas de verificación** (checklists) y **tutoriales** para ayudar y guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje.

Herramientas

en Moodle

- ▶ La herramienta de finalización de actividades
- ▶ Herramienta de finalización del curso
- ▶ Herramienta de lista de verificación (checklist)
- ▶ Herramienta de informes de Moodle

Fuera de Moodle

- ▶ PebblePad
- ▶ Sitios de google
- ▶ Brightspace
- ▶ FilioTek
- ▶ Mahara
- ▶ myEdu

Mejores prácticas

[Portafolios electrónicos destacados de estudiantes](#) (Portland State University, 2023)

Recursos



- ▶ [Portafolios electrónicos con GoogleApps](#) (Barret, 2023)
- ▶ [¿Está el futuro de los ePortfolios en su bolsillo?](#) (Barret, 2023)



REVISIÓN POR PARES

La evaluación por pares se ha utilizado tradicionalmente en el ámbito científico y actualmente como parte de los sistemas de mejora continua de los docentes.

Cada vez más utilizada en la educación, la revisión por pares proporciona un proceso de aprendizaje estructurado para que los estudiantes critiquen y se den feed-back sobre su trabajo.

Esta metodología otorga a la interacción social una importancia relevante de cara a la construcción del conocimiento en la medida en que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para toda la vida para evaluar y retroalimentar a los demás. El alumno se convierte con este sistema en un mediador del aprendizaje que se ofrece a sus compañeros de modo más ajustado a sus necesidades, haciendo suyo el conocimiento a través de procesos cooperativos de interiorización y autorregulación. Además, esta metodología hace sostenible la evaluación continua de grandes grupos.

Los mecanismos implícitos en las relaciones sociales pueden ser aprovechados para la construcción del conocimiento. En este sentido, Sánchez G. (2015) recoge los siguientes mecanismos de una relación entre iguales como promotores del aprendizaje:

1. Conflicto cognitivo, por la existencia de diferentes puntos de vista. Esto genera situaciones que les permiten confrontar puntos de vista divergentes, lo que promueve el replanteamiento y revisión de ideas, creencias y formas de aprendizaje propias, generando un enriquecimiento de la tarea y por ende del aprendizaje.

2. Organización y compromiso con la tarea compartida, a través de la elaboración de metas y planes que faciliten el trabajo conjunto e individual de aprendizaje.
3. Ayuda mutua y gestión de errores, para que los alumnos más destacados presten una ayuda precisa y adaptada a sus compañeros.
4. Habilidades de comunicación y uso de un lenguaje compartido, de modo que el aprendizaje se reafirme a través de explicaciones, escuchas, preguntas y discusiones entre pares.
5. Mecanismos motivacionales y afectivos, derivados de la buena relación que debe existir entre los estudiantes para que la evaluación entre pares sea efectiva y además proporcione sentido de aprendizaje.

Cómo implementarlo

Los tipos de revisión por pares son:

1. **Feed-back formativo**— Los estudiantes brindan comentarios constructivos sobre los borradores de tareas. Se podrían incorporar pequeños grupos de feed-back en los que los comentarios escritos se puedan explicar y discutir con el destinatario. Luego, los estudiantes pueden hacer los cambios apropiados en la tarea antes de presentar el producto final.
2. **Calificación de pares**— Los estudiantes asignan calificaciones a sus compañeros según los criterios de evaluación utilizando una rúbrica. Esta calificación se realiza a través de herramientas en línea que distribuyen aleatoria y anónimamente las tareas para que sean revisadas por un número determinado de otros estudiantes, y la calificación final de la tarea se suele calcular tomando el valor promedio de todas las calificaciones de los compañeros que han recibido esa tarea.
3. **revisión por pares** de participación en un trabajo en grupo – Los alumnos dan una puntuación de participación, contenidos y competencias de cada miembro del grupo utilizando una rúbrica proporcionada por el profesor.

La evaluación por pares se puede diseñar de forma abierta, fomentando la comparación y el debate, o de forma anónima, según la tarea de evaluación y el contexto.

Dependiendo del objetivo, la revisión por pares se puede estructurar de dos maneras:

Evaluación formativa por pares:

- ▶ Identifique una tarea en la que los estudiantes puedan beneficiarse de la revisión por pares, o divida una tarea en partes que permitan la presentación y revisión de borradores.
- ▶ Explicación de la tarea y criterios de evaluación (mostrando ejemplos de ambos)
- ▶ Los estudiantes completan y envían un borrador de la tarea.
- ▶ Los estudiantes evalúan los borradores de otros estudiantes por rúbrica y/o dejan comentarios constructivos.
- ▶ Los estudiantes reflexionan sobre los comentarios recibidos e incorporan lo que consideran adecuado para la presentación final de la tarea.
- ▶ Los trabajos son evaluados y calificados por el profesor.

Evaluación sumativa por pares:

- ▶ Explicación de la tarea y criterios de evaluación (mostrando ejemplos de ambos).
- ▶ Los estudiantes completan y envían una tarea final.
- ▶ Los estudiantes evalúan las tareas de otros 2 a 4 estudiantes usando la rúbrica de calificación y brindan retroalimentación.
- ▶ Las calificaciones se determinan para cada estudiante tomando el puntaje promedio dado por sus compañeros.
- ▶ El profesor realiza una evaluación y nota final que puede o no incorporarse a la nota media.

La familiaridad de los estudiantes con los criterios tiende a mejorar la eficiencia de la revisión por pares, por lo que los estudiantes deben participar en la discusión de los criterios utilizados. En este sentido, se recomienda que los estudiantes participen en la elaboración de la rúbrica de evaluación.

¿Cómo valorarlo y evaluarlo?

Después de cualquier proceso de revisión por pares, el profesor y los estudiantes deben reflexionar sobre el aprendizaje que se produjo dando y recibiendo feed-back a y de los compañeros. Esto se puede hacer durante la clase sincrónica o a través de un foro.

Algunas herramientas, como **Eduflow**, incorporan el proceso de reflexión dentro del sistema de puntuación, de forma que para obtener una calificación es necesario reflexionar sobre el proceso de evaluación.

Ejemplos de implementación

- ▶ [Estrategias para la evaluación por pares de los estudiantes](#) (Gobierno de Nueva Gales del Sur, 2022)
- ▶ [evaluación por pares](#) (Iowa State University, 2023)

Herramientas

En Moodle

- ▶ Workshop tool

Fuera de Moodle

- ▶ Eduflow
- ▶ FlipGrid
- ▶ Corubics
- ▶ Peergrade

Recurso



Aprendizaje entre pares y aprendizaje cooperativo: principios psicopedagógicos y métodos de enseñanza (Sánchez, 2015).



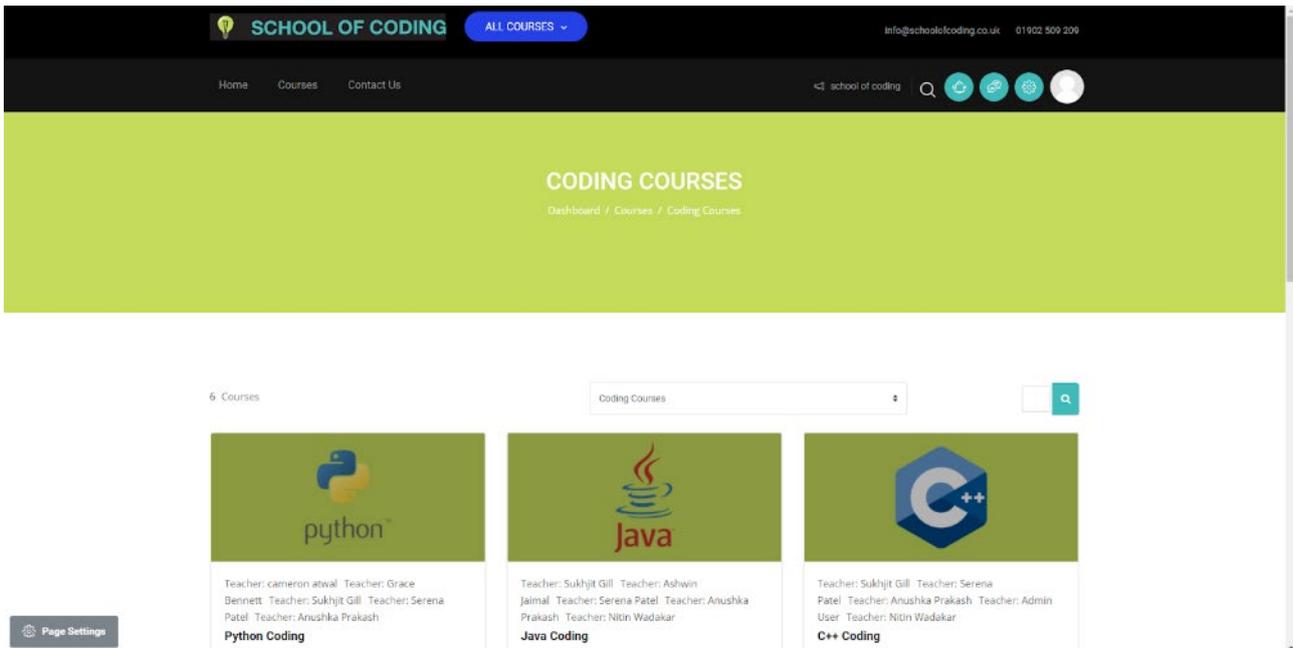
PLATAFORMA MOODLE

Moodle es una plataforma para el aprendizaje en línea, diseñada para brindar a los educadores, administradores y estudiantes un único sistema sólido, seguro e integrado para crear entornos de aprendizaje personalizados donde podemos crear cursos en línea, agregar tareas y controlar el progreso de los estudiantes.

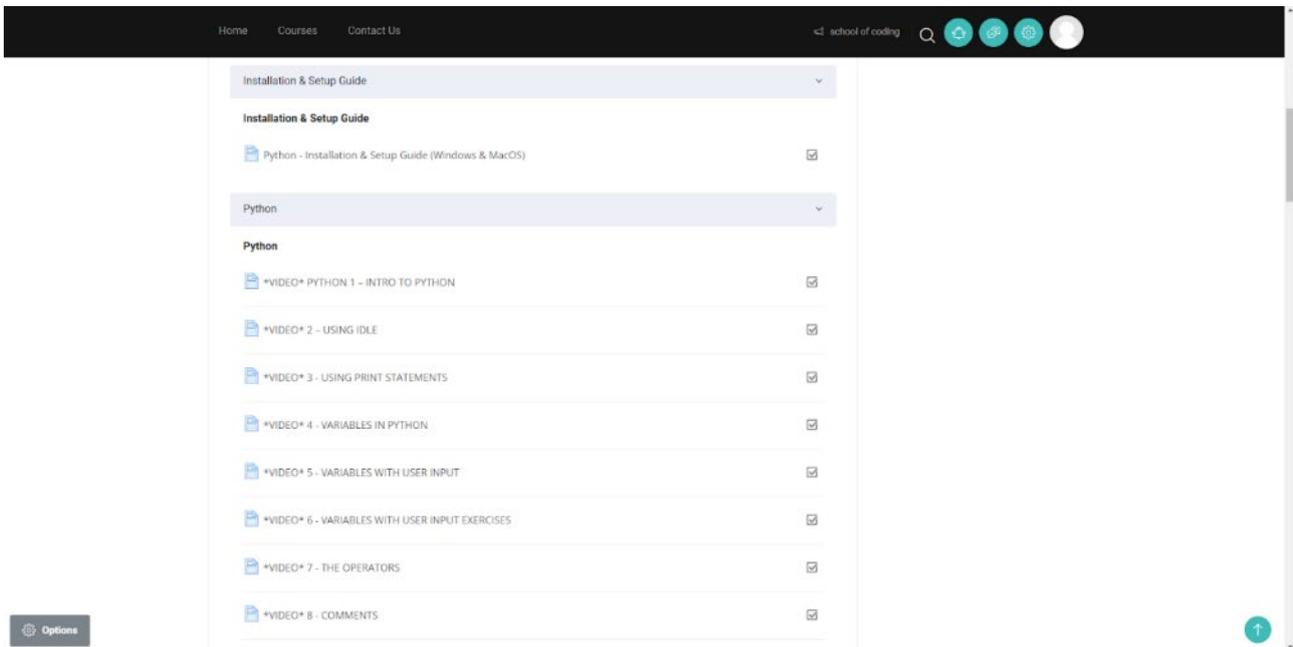
En Moodle, los alumnos pueden acceder a diferentes tipos de materiales de aprendizaje, como presentaciones, videos, ejercicios de prueba y juegos, y participar en clases en vivo. Admite una variedad de medios para presentar o vincular materiales de aprendizaje, apoyar a los alumnos y evaluar su aprendizaje.

Los profesores pueden incorporar y tener acceso a los **materiales del curso**, crear **clases en vivo**, comunicarse con los estudiantes en un **chat en vivo**, evaluar las **calificaciones** y las **pruebas finales**, y **modular** la estructura del curso.

Los elementos de juego (gaming) se pueden incluir en Moodle. La herramienta H5P externa aumenta la interactividad y la alegría en el aprendizaje, ya que los estudiantes tienden a obtener mejores calificaciones cuando estudian resolviendo y memorizando ejercicios interactivos. H5P permite ejercicios como arrastrar y soltar, crucigramas, tarjetas didácticas, elección de imágenes, libros interactivos, etc.



Diseño de categorías de cursos en Moodle



Diseño dentro de un curso de Moodle

← Back to Course Python Coding

Installation & Setup Guide

- Python - Installation & Setup Guide (Windows & MacOS)

Python

- *VIDEO* PYTHON 1 - INTRO TO PYTHON
- *VIDEO* 2 - USING IDLE
- *VIDEO* 3 - USING PRINT STATEMENTS
- *VIDEO* 4 - VARIABLES IN PYTHON
- *VIDEO* 5 - VARIABLES WITH USER INPUT
- *VIDEO* 6 - VARIABLES WITH USER INPUT EXERCISES
- *VIDEO* 7 - THE OPERATORS
- *VIDEO* 8 - COMMENTS
- *VIDEO* 9 - IF STATEMENTS
- *VIDEO* 10 - COMPARATIVE OPERATORS



The video player displays a title card for 'Introduction to Python'. The card features a background image of hands typing on a laptop keyboard. A large, light green circle is overlaid on the center, containing the text 'Introduction to Python' in bold black font. In the top right corner of the video frame, there is a logo for 'SCHOOL OF CODING' with a colorful, abstract design of icons representing various coding and technology concepts.

Visualización de diseño al acceder a un material dentro de un curso

Herramientas de Moodle

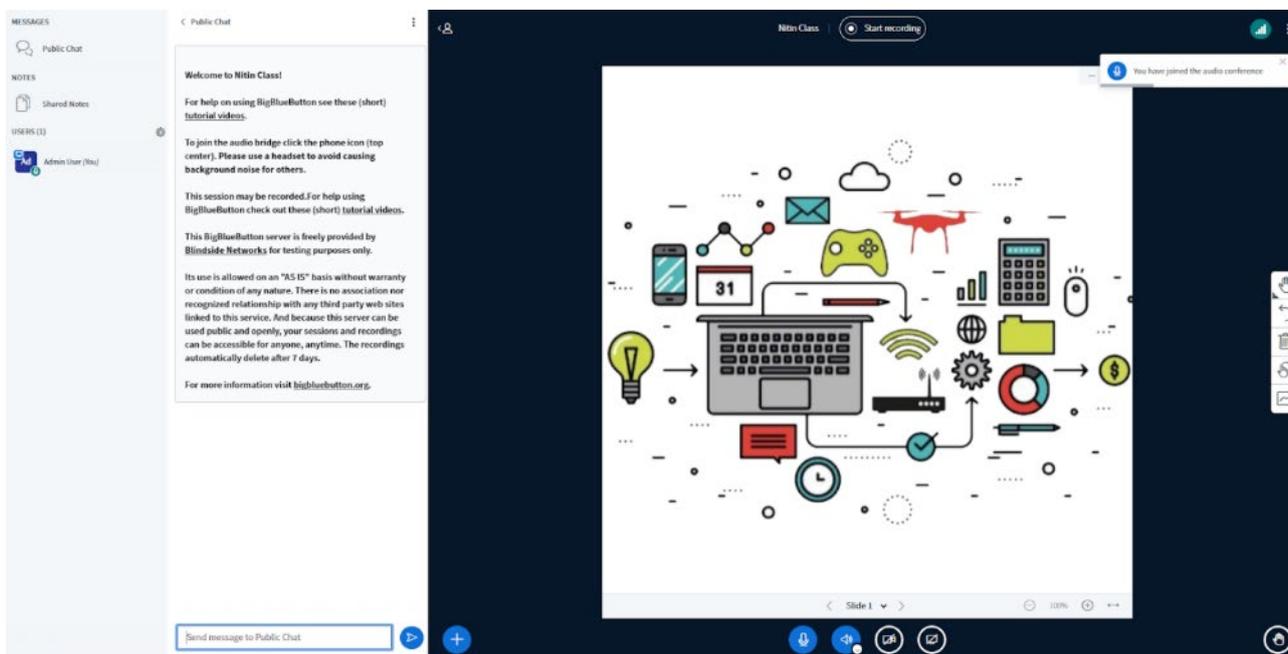
A continuación puede encontrar una introducción a algunas de las herramientas más comunes que se pueden usar en Moodle:

- ▶ Videoconferencia
- ▶ Página (Page)
- ▶ Libro
- ▶ Diapositivas de presentación
- ▶ H5P
- ▶ Prueba (Quiz)
- ▶ Chat
- ▶ Certificado

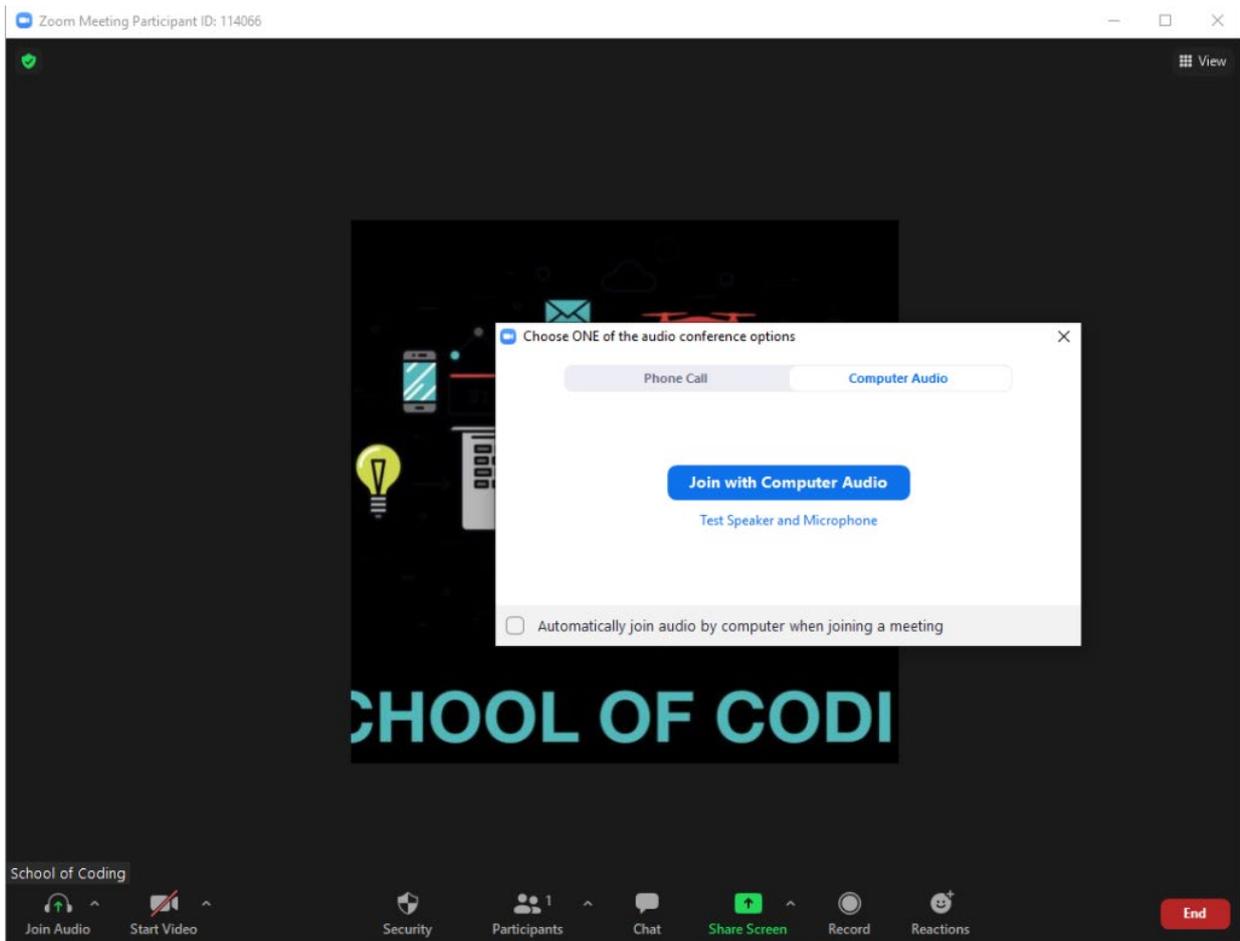
Videoconferencia

Zoom y **BigBlueButton** son las herramientas que se pueden usar para videoconferencias y clases online en vivo a través de Moodle, ya que permite a los instructores involucrar de manera efectiva a estudiantes remotos en cualquier parte del mundo.

Estas herramientas de videoconferencia admiten el uso compartido en tiempo real de diapositivas (incluida la pizarra), audio, video, chat, emojis, salas de reuniones y uso compartido pantalla. También graban todo el contenido para su posterior reproducción.



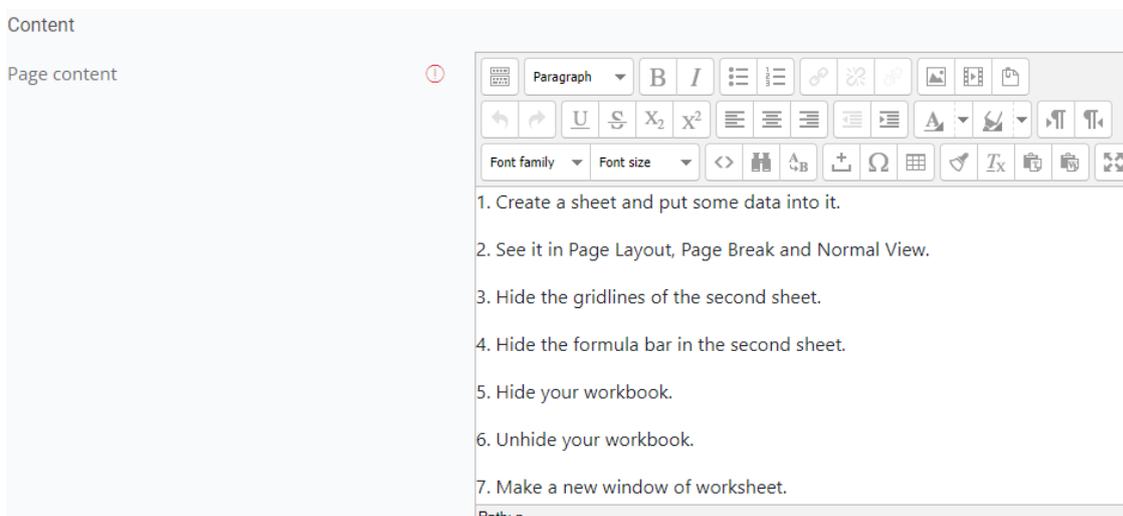
Software de videoconferencia BigBlueButton en Moodle



Herramienta de conferencias en línea Zoom

Página (Page)

La herramienta de página (Page) se utiliza para crear y mostrar contenido creado por el profesor. Permite mostrar diferentes tipos de contenido, como texto sin formato, imágenes, audio, video, código incrustado o una combinación de todos estos.



Crear una página en Moodle

Libro

La herramienta de libro de Moodle se puede utilizar para dividir los temas de un tema en un solo lugar y conectarlos con un índice de contenidos. Los estudiantes pueden usar esto para seguir y estudiar un tema sin perder su lugar, mientras que los profesores pueden actualizar rápidamente y agregar nuevos capítulos según sea necesario. Los libros pueden usar una variedad de tipos de contenido, como texto, imágenes y otros.



The screenshot shows a Moodle interface for a 'Test Book'. At the top left, there is a 'Turn editing off' button. The main heading is 'Test Book' with the subtitle 'This is a Test Book for Moodle'. On the right, a 'Table of contents' sidebar lists '1. Topic 1', '1.1. Topic 1.a', '2. Topic 2', and '3. Topic 3', each with navigation icons. The main content area displays '2. Topic 2' followed by a paragraph of placeholder Latin text.

Ejemplo de estructura de un libro en Moodle

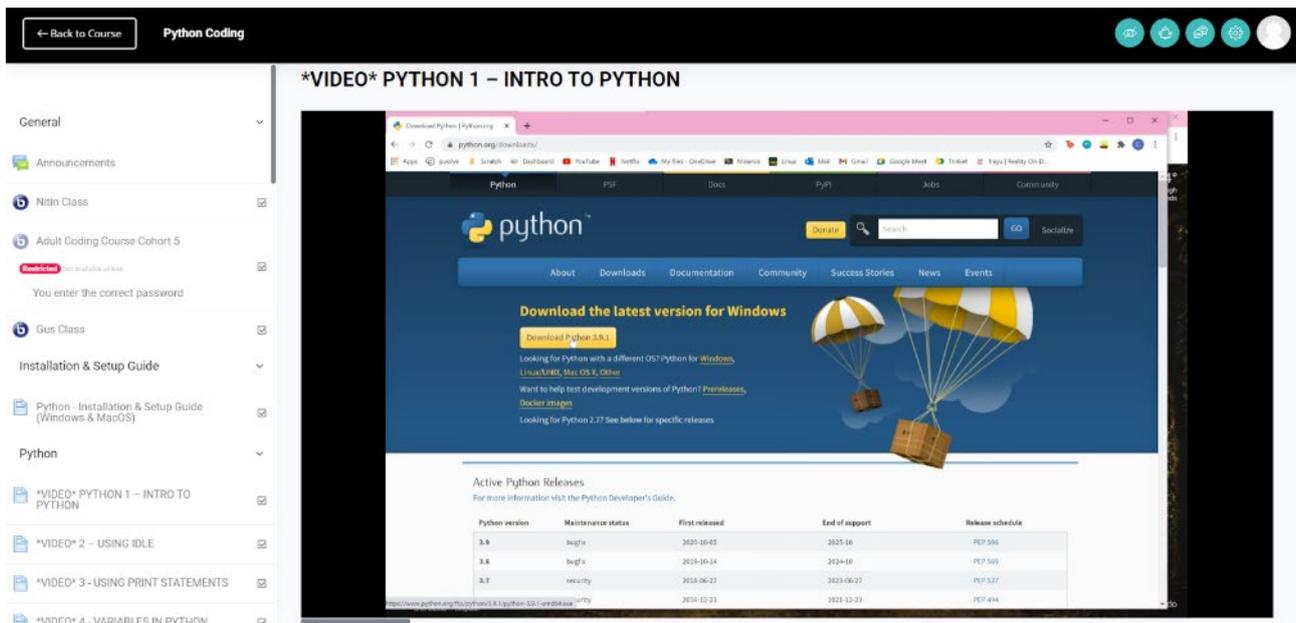
Diapositivas de presentación

Microsoft PowerPoint, Google Slides y videos de YouTube se pueden incrustar en la herramienta Página (Page) para mostrar presentaciones y clases en video. Es una buena herramienta para usar porque en caso de que se necesite hacer un cambio dentro de una presentación o en un video, el cambio se aplica automáticamente en cada parte de la plataforma.



The screenshot shows a Moodle course page for 'Python Coding'. A sidebar on the left lists various lessons and exercises. The main content area displays a Google Slides presentation titled 'Lesson 3 - Mathematical Operators and Comments'. The slide features a yellow and blue background with the text 'Lesson 3 Mathematical Operators' and the Python logo. A 'Page Settings' button is visible at the bottom of the slide.

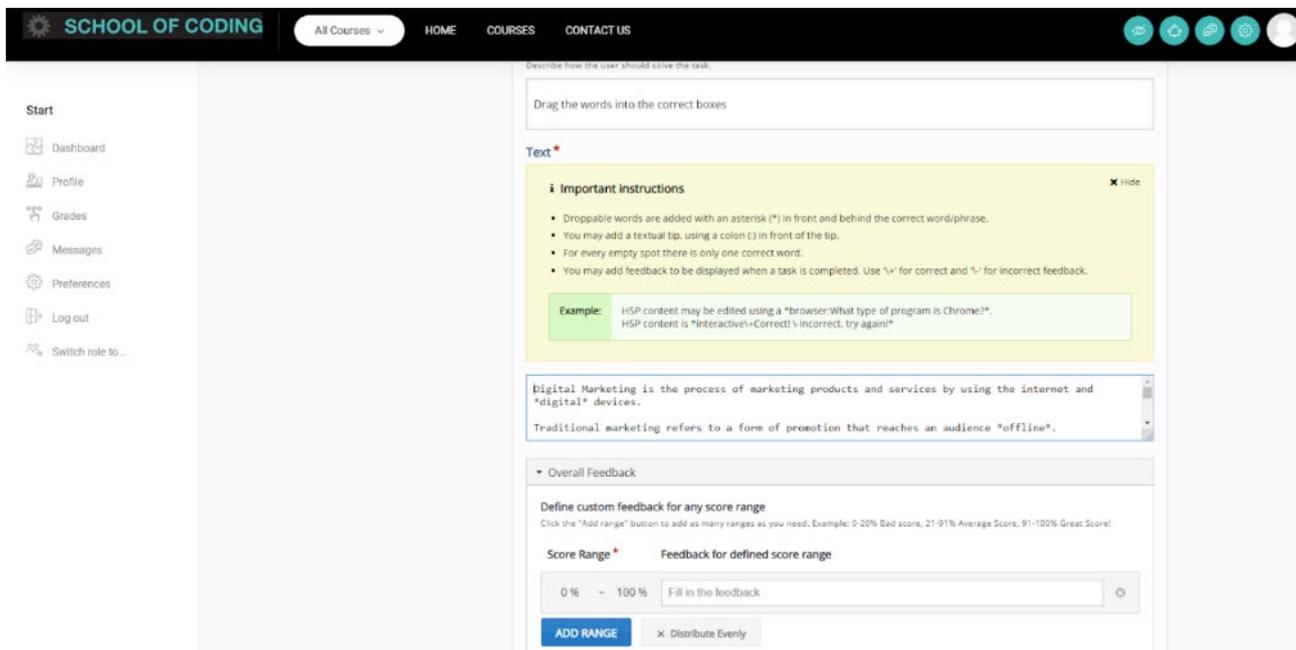
Diapositiva de Google integrada



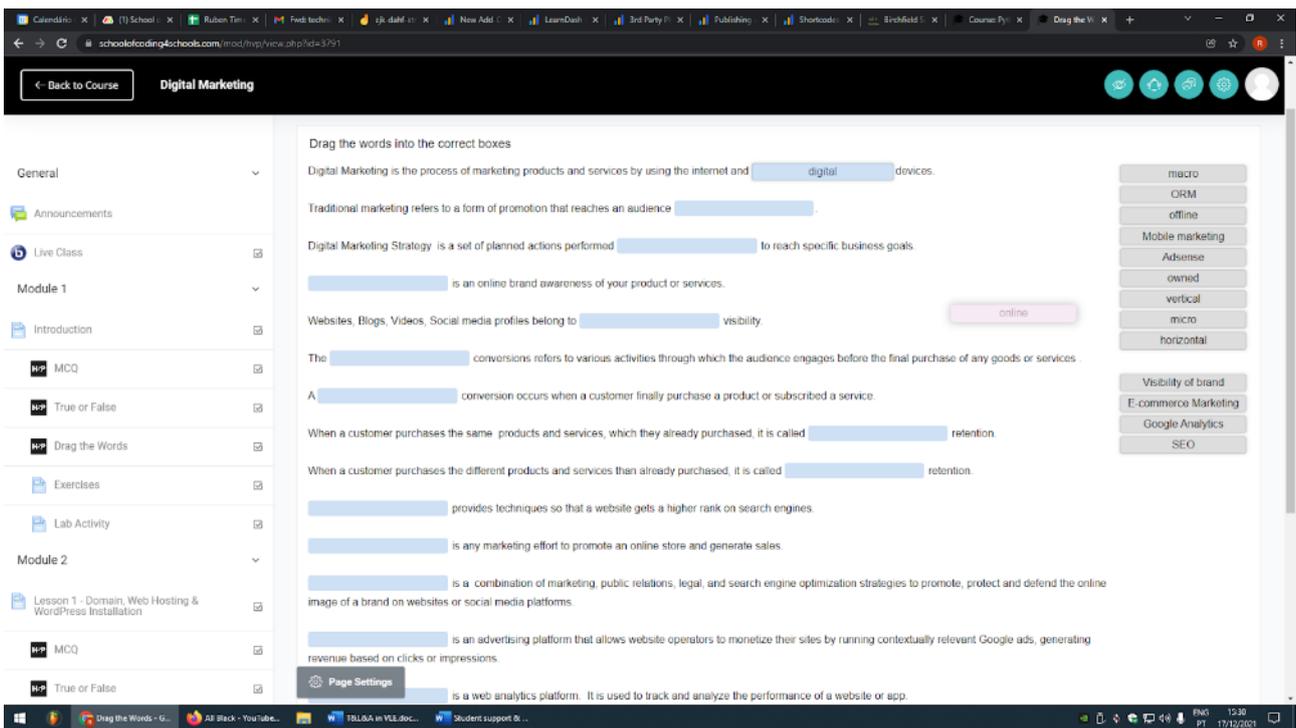
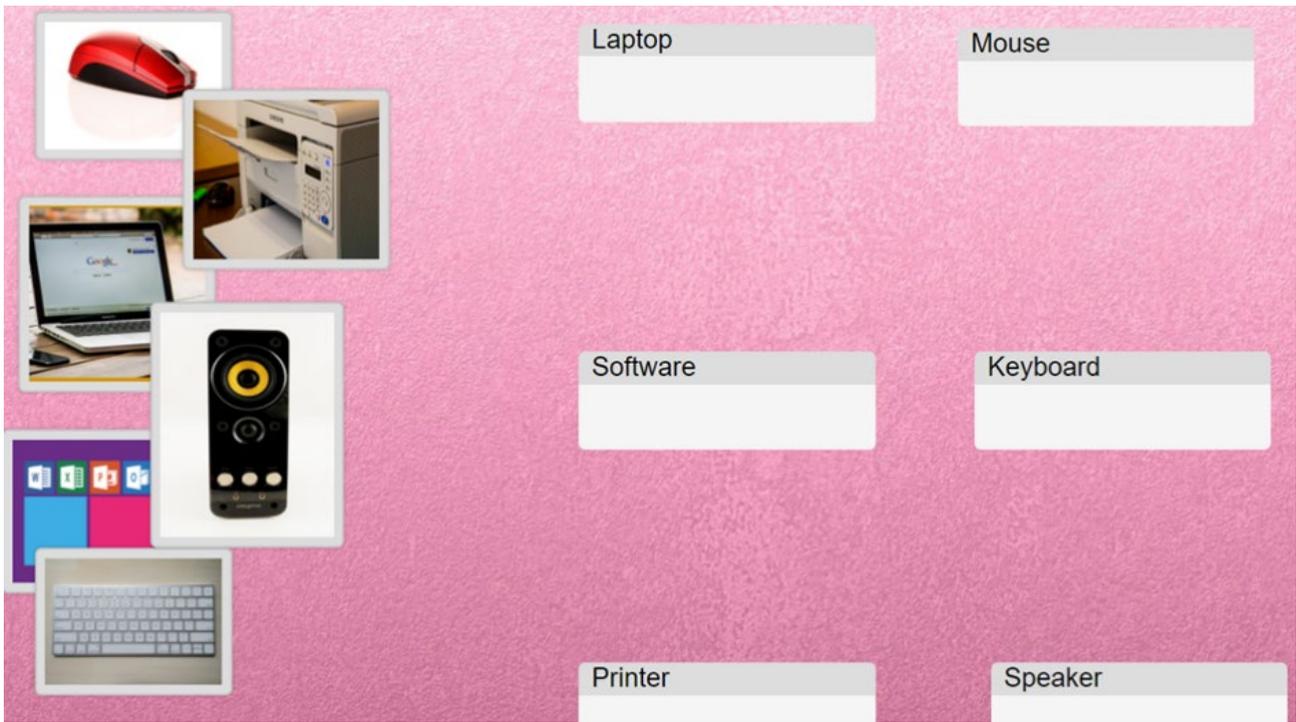
Youtube integrado

H5P

H5P es muy efectivo para la motivación y el compromiso de los estudiantes, ya que abre un mundo completamente nuevo en la interacción de los estudiantes. Se utiliza para crear ejercicios interactivos para que los estudiantes jueguen y aprendan. Probablemente sea la mejor herramienta en Moodle para este tipo de propósito. Los ejercicios más utilizados son arrastrar y soltar, crucigramas, arrastrar las palabras, tarjetas didácticas, pares de imágenes y selección de imágenes.



Ejemplo de cómo crear una actividad de aprendizaje con la herramienta H5P en Moodle



Ejemplos del ejercicio Arrastrar las palabras realizado con H5

Prueba (Quiz)

El sistema de pruebas (Quiz) es una forma interactiva y divertida de revisar el contenido y obtener feedback instantáneo. Los quizzes de Moodle son buenos para las pruebas finales o de mitad de curso. Los profesores pueden visualizar las calificaciones en una tabla, una vista gráfica o descargarlas en un archivo de Excel.

← Back to Course Microsoft Office Excel

General

- Announcements
- Nitin Class

Office Excel

- Starting up in Excel
- Module 1 - Home
- Select missing words
- True or false

Editing quiz: MCQ

Questions: 10 | This quiz is open

Maximum grade: 10.00 Save

Repaginate Select multiple items

Total of marks: 10.00

Shuffle

Page 1 Add

1	Question 1	For copy a text we will use shortcut key.	1.00
2	Question 2	Angle Clock Wise an option of ?	1.00
3	Question 3	To delete the format we will use?	1.00
4	Question 4	For vertical-alignement we will use?	1.00
5	Question 5	Merze cells mean?	1.00
6	Question 6	Wrap text mean?	1.00
7	Question 7	It quickly convert a range of cells to a table with its own style	1.00
8	Question 8	The Highlight cells rule is an option of?	1.00
9	Question 9	The Rename Sheet comes into ?	1.00
10	Question 10	If we want to arrange record in ascending order we will choose?	1.00

Add

← Back to Course Microsoft Office Excel

General

- Announcements
- Nitin Class

Office Excel

- Starting up in Excel
- Module 1 - Home
- Select missing words
- True or false
- MCQ
- Lab Activity
- Module 2 - Insert
- Select missing words
- True or False
- MCQ

Quiz navigation

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Finish attempt ...

Start a new preview

QUESTION 1

Not yet answered

Marked out of 1.00

Flag question

Edit question

The Help bar is located at the top of screen.

Select one:

True

False

QUESTION 2

Not yet answered

Marked out of 1.00

Flag question

Edit question

$f()$ is a mathematical function.

Select one:

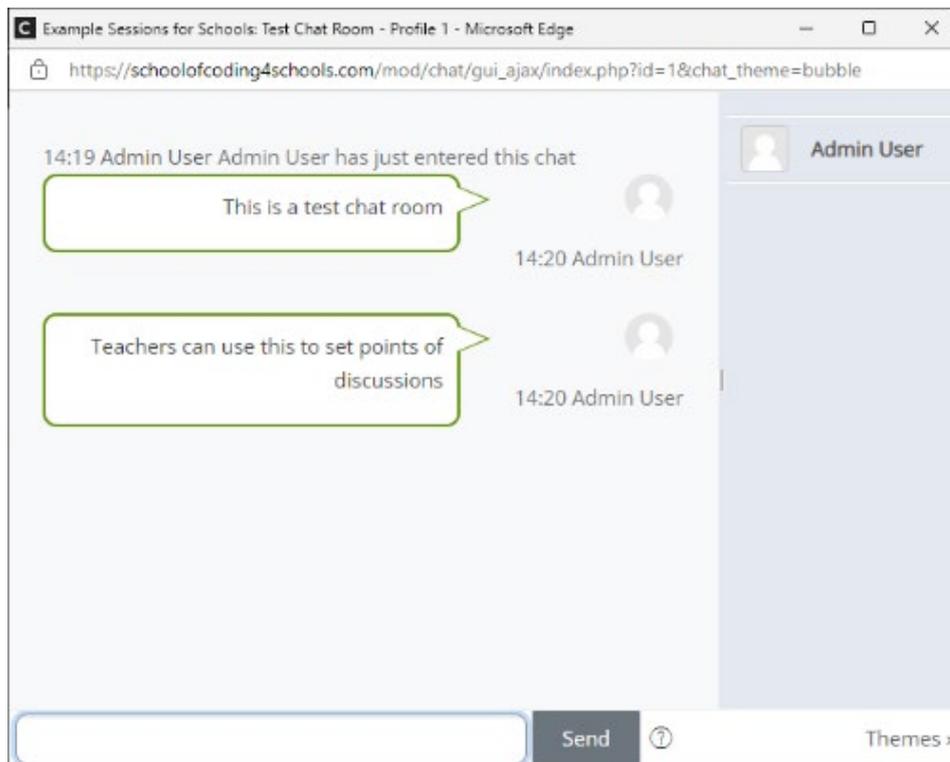
True

False

Un ejercicio elaborado con la herramienta Moodle Quiz

Chat

Los profesores pueden usar la sala de chat de Moodle para establecer puntos de discusión para los estudiantes o para responder cualquier pregunta que tengan los estudiantes de forma rápida y directa en tiempo real. Los estudiantes también pueden usarlos para ayudarse unos a otros con ciertos temas. Las sesiones de chat se pueden guardar y hacer que los registros de chat se distribuyan a los estudiantes más tarde, según sea necesario.



Herramienta de chat en Moodle

Certificado

Los certificados se otorgan a los estudiantes que hayan completado un curso o tema y sirven como un registro oficial y permanente de sus logros. Los profesores pueden crear fácilmente un certificado personalizado a través de una plantilla y ajustarlo según sea necesario para incluir el nombre del estudiante y el curso actual. Estos pueden ayudar a motivar a los estudiantes. Los estudiantes podrán descargarlo o imprimirlo.



Ejemplo de certificado de Moodle

Cómo hacerlo en Moodle.org:

- ▶ **pagina de Moodle:** https://docs.moodle.org/400/en/Page_resource
- ▶ **libro de Moodle:** https://docs.moodle.org/400/en/Book_resource
- ▶ **Prueba (quiz):** https://docs.moodle.org/400/en/Quiz_resource
- ▶ **Chat:** https://docs.moodle.org/400/en/Chat_actividad
- ▶ **H5P:** <https://docs.moodle.org/400/en/H5P>
- ▶ **Medios de integración:** https://docs.moodle.org/400/en/Media_embedding



Apoyar y motivar

El profesor tiene un papel clave en la construcción de una comunidad de aprendizaje, así como en el apoyo y la motivación de los estudiantes.

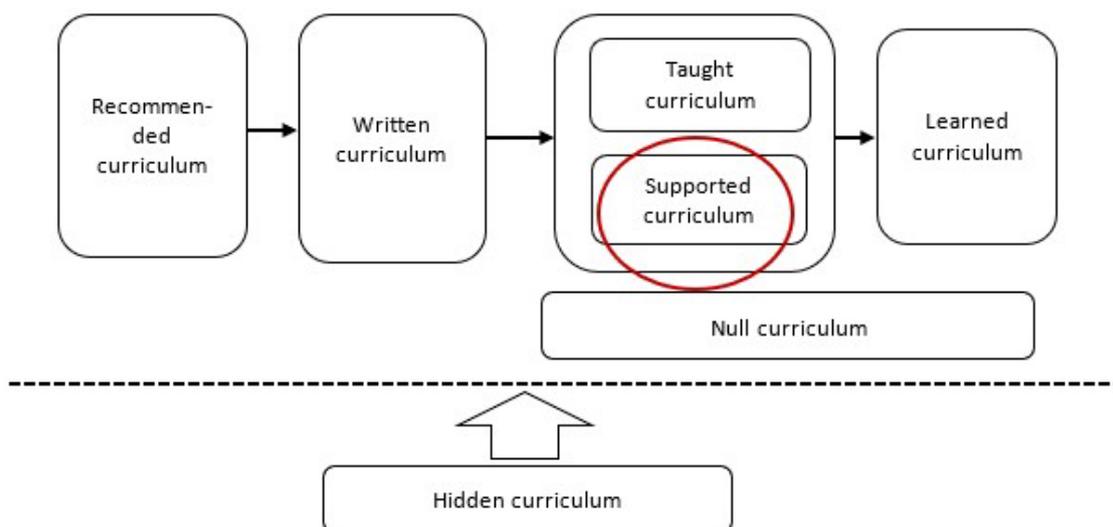


APOYO Y ORIENTACIÓN

¿Por qué los estudiantes necesitan apoyo en entornos virtuales de Aprendizaje (EVA)?

El apoyo al estudiante es el sistema de servicios proporcionado por una institución de educación superior, que satisface las necesidades emocionales, académicas y sociales de los estudiantes y constituye un conocimiento previo que aumenta el bienestar individual y el éxito académico de los estudiantes (Tamulienė, 2014; Sajienė & Tamulienė, 2012). El apoyo al estudiante es un componente integral del currículo implementado en las instituciones de educación superior.

Si bien el aprendizaje online es un estilo diferente de aprendizaje en comparación con el aprendizaje tradicional, los estudiantes también necesitan los mismos servicios de apoyo. La única diferencia entre el apoyo a los estudiantes en el aprendizaje tradicional y en línea es que el apoyo debe brindarse de una manera diferente.



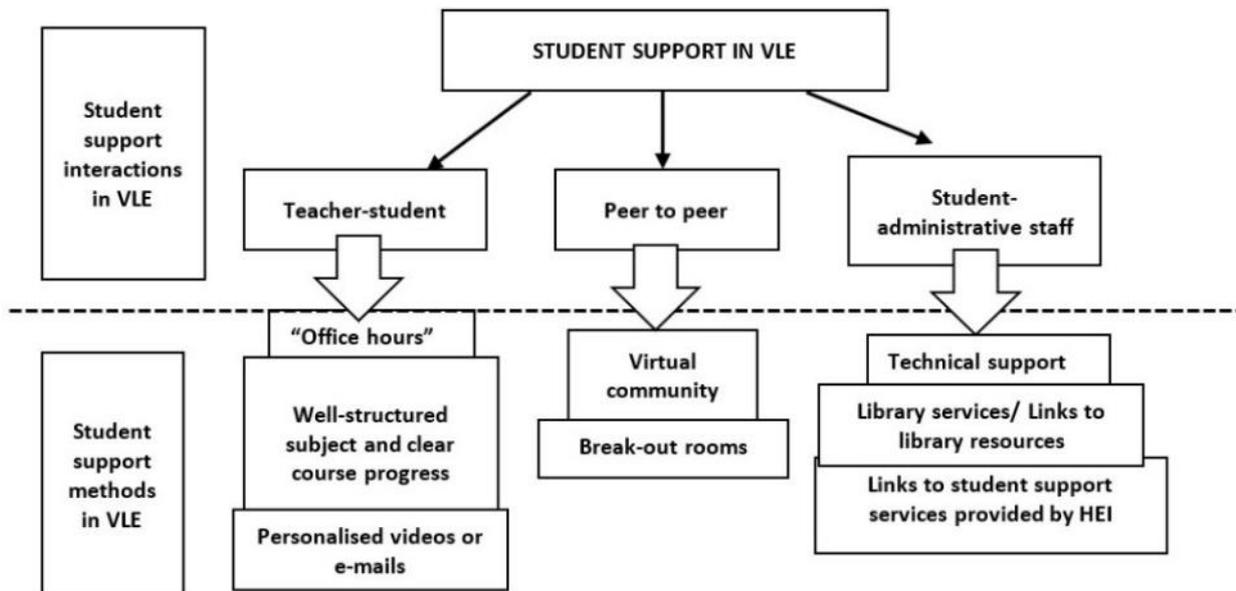
*Interacción entre diferentes tipos de currículos al desarrollar estudios centrados en el estudiante
(adaptado de Glatthorn et al., 2009)*

El aprendizaje en un entornos virtuales provoca muchos cambios al implementar el plan de estudios. Durante el aprendizaje onlie, disminuye el número de horas de contacto docente-estudiante, se presta mayor atención al aprendizaje independiente de los estudiantes, los estudiantes pierden la oportunidad de recibir apoyo emocional informal de profesores y compañeros, y el sentimiento de pertenencia a la comunidad de una institución de educación superior disminuye. Como resultado, el aprendizaje online sin el apoyo adecuado de los estudiantes puede conducir a mayores tasas de abandono, disminución de la motivación y los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Tradicionalmente, hay dos tipos diferentes de apoyo a los estudiantes: **académico** y **no académico**. El **apoyo académico** para estudiantes incluye servicios relacionados con la satisfacción de las necesidades de los estudiantes que están directamente relacionadas con el proceso de estudio (diseño de carrera, información y asesoramiento académico para estudiantes, admisión de estudiantes e integración en los estudios, apoyo para estudiantes internacionales, servicios de biblioteca, servicios de centros de idiomas extranjeros, servicios de la unidad de estudios a distancia). El **apoyo no académico** al estudiante está orientado a la satisfacción de las necesidades emocionales y sociales del estudiante que no están directamente relacionadas con el proceso de estudio (asesoramiento psicológico, servicios que promuevan el sentido de comunidad, servicios de salud, apoyo económico y asesoramiento legal, apoyo a estudiantes con discapacidad) (Tamuliené, 2014).

Mientras que los servicios tradicionales de apoyo a los estudiantes se brindan a nivel institucional, durante el aprendizaje online, el apoyo se brinda principalmente a nivel curricular. Este apoyo se puede brindar a través de tres interacciones: **profesor-estudiante**, **entre pares** y **estudiante-personal administrativo** (lea más en la sección "¿Cómo puedo apoyar y guiar a mis estudiantes en entornos EVA?"). Existen diferentes métodos de soporte para cada interacción definida (ver la figura a continuación).

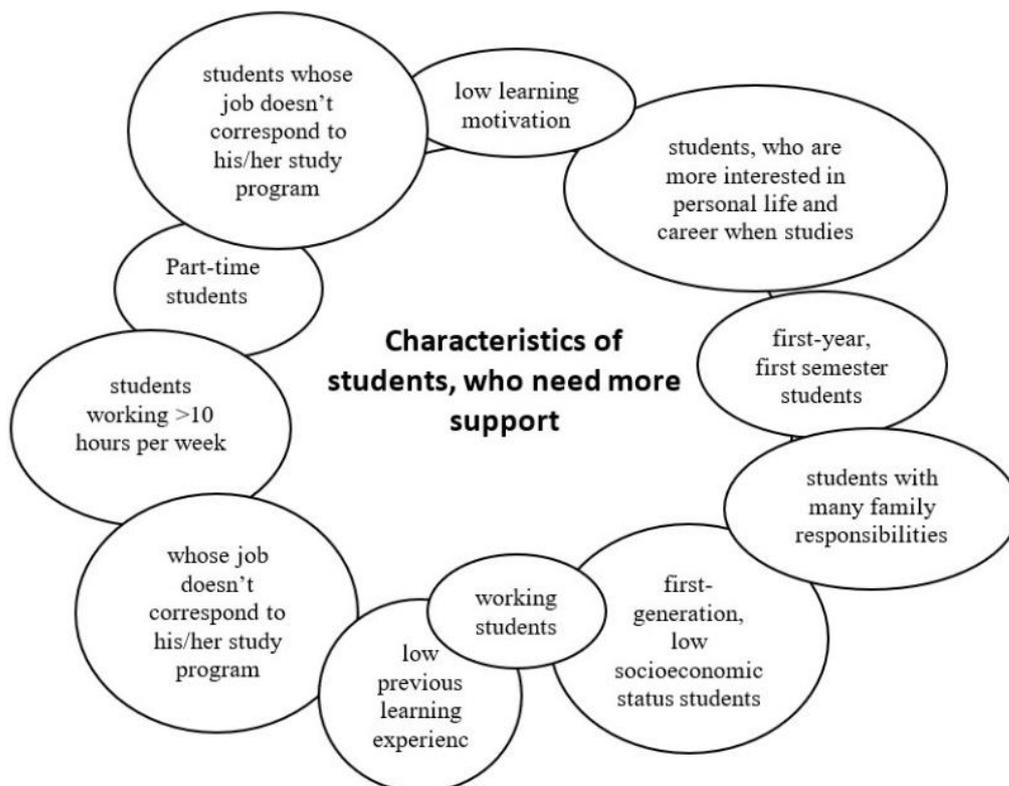
Los estudiantes que están aprendiendo en entornos EVA necesitan más apoyo para compararse con los estudiantes en las aulas tradicionales.



Métodos e interacciones de apoyo al estudiante en entornos EVA (VLE)

¿Qué tipo de estudiantes necesitan más apoyo?

El análisis de diferentes recursos muestra que los estudiantes con ciertas características tienden a necesitar más apoyo (Tamulienė, 2014) durante el aprendizaje en línea:



Características de los estudiantes, que tienden a necesitar más apoyo en EVA

Factores clave que determinan las necesidades de apoyo de los estudiantes:

- ▶ **edad del estudiante.** Se observa que los estudiantes que no tienen una edad tradicional (comienzan sus estudios en una institución de educación superior después de un periodo más largo después de terminar la escuela secundaria) necesitan más apoyo en comparación con los estudiantes que comienzan sus estudios en la Educación Superior directamente después de terminar la escuela secundaria. Los estudiantes de edad no tradicional necesitan una atención más personalizada y apoyo técnico por parte del profesor en entornos EVA.
- ▶ **estatus socioeconómico de la familia.** Los estudiantes que provienen de familias de nivel socioeconómico bajo de primera generación (en el sentido de ser los primeros de su familia en recibir formación) necesitan más apoyo. Además, los estudiantes que tienen más responsabilidades familiares (tienen hijos, viven en pareja/están casados) necesitan un apoyo más personalizado durante el aprendizaje online. Tener una estructura clara de la materia y conocer el progreso del curso es importante para estos estudiantes, ya que necesitan planificar las actividades de aprendizaje con anticipación.
- ▶ **experiencia de aprendizaje anterior.** Los estudiantes que tienen más experiencia de aprendizaje previa, particularmente en el aprendizaje online, necesitan menos apoyo en comparación con los estudiantes que buscan su primera calificación en la educación superior y no tienen experiencia previa en el aprendizaje online.
- ▶ **forma de estudio** Los estudiantes a tiempo parcial pertenecen al grupo de riesgo de estudiantes que necesitan apoyo adicional. Se observa que los estudiantes a tiempo parcial tienen menor sentido de pertenencia al grupo de estudio y a la institución de educación superior, tienen menos conocimiento sobre los procesos organizativos de la institución, tienden a saltarse conferencias y reuniones online con mayor frecuencia. Por esta razón es importante motivar a los estudiantes de tiempo parcial a participar en comunidades virtuales, actividades en salas de break out y enviar videos personalizados o correos electrónicos debido a que su asistencia durante el curso es baja.
- ▶ **año de estudios.** Los estudiantes de primer año que están en su primer semestre de estudio necesitan más apoyo. El profesor al comienzo del curso debe brindarles no solo la información relacionada con el curso, sino también la información sobre los servicios de apoyo al estudiante proporcionados por la institución y el soporte técnico en el entorno EVA.
- ▶ **responsabilidades de los estudiantes en el mercado laboral.** Los estudiantes que trabajan necesitan más apoyo durante el aprendizaje online. Se observa que los estudiantes, cuyo trabajo no corresponde a su programa de estudios y trabajan más de 10 horas por semana tienden a interrumpir sus estudios con mayor frecuencia. Para estos estudiantes es importante estar informados sobre la estructura del curso y conocer el progreso del mismo. Se necesita mucha atención personalizada por parte del profesor (videos personalizados o correos electrónicos). El "horario de oficina" también puede ser un método de apoyo muy útil porque los estudiantes que trabajan a menudo no asisten a las conferencias online.
- ▶ **objetivo de aprendizaje del alumno.** De acuerdo con el objetivo de aprendizaje, los estudiantes se pueden dividir en tres grupos: 1) estudiantes que buscan una cualificación en un área en particular; 2) estudiantes que están estudiando solo porque quieren ser estudiantes; 3) estudiantes que se han apuntado por curiosidad. El segundo y tercer grupo de estudiantes tradicionalmente tienen baja motivación de aprendizaje y necesitan apoyo adicional no solo a nivel de implementación del currículo sino también a nivel institucional (por ejemplo, servicios de orientación profesional). El profesor de estos grupos de estudiantes debe presentar los servicios de apoyo al estudiante que se brindan en la institución.
- ▶ **la integración del estudiante en la institución.** Los estudiantes de tipo colaborativo (p. ej., estudiantes que participan en diferentes asociaciones de estudiantes, grupos, iniciativas, etc.) y académicos (estudiantes que tienen un alto rendimiento de aprendizaje) tienden a tener una alta integración al nivel institucional y, a menudo, necesitan menos apoyo del profesor. Mientras que los tipos de estudiantes inconformistas (estudiantes, que están más interesados en la vida personal y la carrera profesional que en los estudios) generalmente necesitan más apoyo del profesor.

CHECKLIST

al planificar el soporte en entornos EVA

- ¿Hay algún estudiante con discapacidad?
- ¿Hay estudiantes de edad no tradicional?
- ¿Hay estudiantes que trabajan?
- ¿Hay estudiantes de primer año?
- ¿Hay algún estudiante que haya que empujar, cuya asistencia a las actividades de aprendizaje es baja?
- ¿Hay estudiantes a tiempo parcial?
- ¿Hay algún estudiante que tenga muchas responsabilidades familiares?
- ¿Hay alumnos con baja motivación para aprender?

¿Cómo puedo apoyar y guiar a mi estudiante en EVA?

Horario de oficina online

Apoyo docente

El horario de oficina online es un tiempo de reunión semanal, durante el cual se puede encontrar al profesor en una sala de reuniones online.

Horario de oficina online es un método eficaz de apoyo al estudiante que permite a los profesores y estudiantes comunicarse en tiempo real utilizando herramientas como Zoom, Google Meet, Microsoft Teams u otras. Se sugiere crear un formulario de registro online para los estudiantes que planean asistir a la consulta.

¿Cuándo usarlo?

Es útil para planificar consultas en remoto, talleres o para diferentes tipos de dificultades/problemas de aprendizaje. Se debe proporcionar a los estudiantes un horario preestablecido que indique la disponibilidad del profesor.

Pasos a seguir

1. Realizar tu propio horario
2. Publicarlo en un entorno EVA
3. Inscripciones abiertas para horario online
4. Asegurarse de que la información sea accesible

Posibles herramientas

- ▶ Moodle: Programador
- ▶ Fuera de Moodle: calendario de Google



Lecturers, contacts 2 / 2

Study subject Dr. doc. Rasa Tamulienė, the main coordinator of the module
E-mail: rasa.tamuliene@go.kauko.lt

Why I should ta... ● Alina Liepinaitienė
E-mail: alina.liepinaitiene@go.kauko.lt

Lecturers, conta... ● Edvinas Ignatavičius
E-mail: edvinas.ignatavicius@go.kauko.lt

Daiva Stankevičiūtė-Volkauskienė
E-mail: daiva.stankeviciute-volkauskiene@go.kauko.lt

"Online office hours": every Friday at 10:00 (Lithuania, Finland, GMT+3; Spain, Croatia, GMT+2)

If you want to discuss with a lecturer individually don't hesitate to "visit" as during online office hours. In order to avoid any technical interference, write an e-mail to the teacher about you plans at least day before.

Ejemplo de un horario de oficina en línea

Kalendorius

QVSLPD2022

Naujas įvykis

2023 January

Pr	An	Tr	Kt	Pn	Št	Sk
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Pilnas Importuoti arba eksportuoti kalendorius kalendorius

Artimiausi įvykiai

Nėra būsimų įvykių

Perėiti | kalendorių

Add an activity or resource

- Checklist
- Choice/Vote
- Database
- External tool
- Forum
- Glossary
- Group self-selection
- Interlibrary loan
- Journal
- Lesson
- Questionnaire
- Quiz
- Scheduler**
- SCORM package
- Student tasks
- Turnitin Assignment 2

The scheduler activity helps you in scheduling appointments with your students.

Teachers specify time slots for meetings, students then choose one of them on Moodle. Teachers in turn can record the outcome of the meeting - and optionally a grade - within the scheduler.

Group scheduling is supported; that is, each time slot can accommodate several students, and optionally it is possible to schedule appointments for entire groups at the same time.

Scheduler activities may be used for:

- For booking tutorial slots
- For arranging seminars times

Scheduled appointments show up on your Moodle calendar, which you can import into your Outlook calendar (though it will appear as a separate calendar, and you won't be able to push appointments from Outlook to Moodle).

Sample Scheduler

Available slots

The table below shows all available slots for an appointment. Make your choice by clicking on the corresponding "Book slot" button. If you need to make a change later you can revisit this page. You can book one appointment in this scheduler.

Date	Start	End	Location	Comments	Teacher	Group session
Wednesday, 2 September 2020	1:00 PM	1:30 PM			No	Book slot
	1:30 PM	2:00 PM			No	Book slot
Thursday, 3 September 2020	1:00 PM	1:30 PM			No	Book slot
	1:30 PM	2:00 PM			No	Book slot
Friday, 4 September 2020	1:00 PM	1:30 PM			No	Book slot
	1:30 PM	2:00 PM			No	Book slot

Calendario de Moodle (Scheduler)

En el lado izquierdo de esta captura de pantalla, hay una lista de actividades y recursos de Moodle donde está disponible la herramienta Programador (Scheduler). En el lado derecho de la captura de pantalla, se abre la herramienta Scheduler y hay una lista de slots disponibles a los que los estudiantes pueden registrarse para consultas (Book Slot).

Active

Account Gmail Drive

Docs Sheets Slides

Chat Meet Sites

Contacts Currents Calendar

Calendar

Calendar Today > March 2022

Create

March 2022

GMT+02

08:00

09:00

10:00

11:00

12:00

13:00

14:00

15:00

16:00

Add title

Event Focus time Out of office Task

Monday, 7 March 08:00 - 09:00

Time zone - Doesn't repeat

Find a time

Add guests

Add Google Meet video conferencing

Add rooms or location

Add description or attachments

Busy - Default visibility - Notify 30 minutes before

Availability might be shown in other Google apps

Calendario de Google

En el lado izquierdo de esta captura de pantalla hay una aplicación de Calendario adicional en la cuenta de Gmail. A la derecha, muestra cómo crear un nuevo evento en línea en el calendario abierto.

Vídeos o correos electrónicos personalizados

Apoyo docente

El video/correo electrónico personalizado es un método en el que el profesor hace comentarios sobre el trabajo de los estudiantes o responde a las preguntas como grabaciones de video que luego seenviado personalmente por correo electrónico.

Se observa que en el aprendizaje online, el video personalizado es un método de apoyo más efectivo que los correos electrónicos. Pueden ayudar a construir un contacto más realista con un estudiante, lo cual es importante ya que el aprendizaje en un entorno virtual a menudo carece de comunicación cara a cara.

¿Cuándo usarlo?

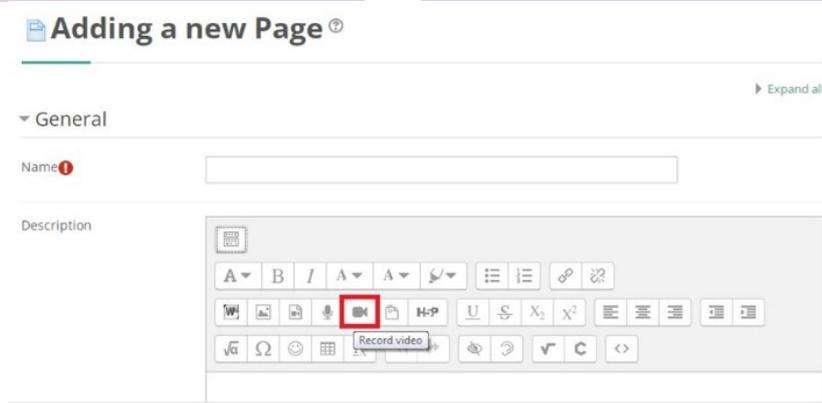
El método es adecuado cuando determinados alumnos experimentan dificultades de aprendizaje u otros problemas. Usando videos personalizados o correos electrónicos/mensajes, el profesor puede proporcionar soluciones visuales y detalladas adicionales o dar consejos a un problema específico.

Pasos a seguir

1. Evaluar qué herramienta(s) sería la(s) más efectiva(s) para ayudar al estudiante a resolver su(s) problema(s)
2. Aplicar la(s) herramienta(s) seleccionada(s)
3. Informar a los estudiantes sobre los canales de comunicación elegidos y brindar posibles soluciones al problema o problemas.

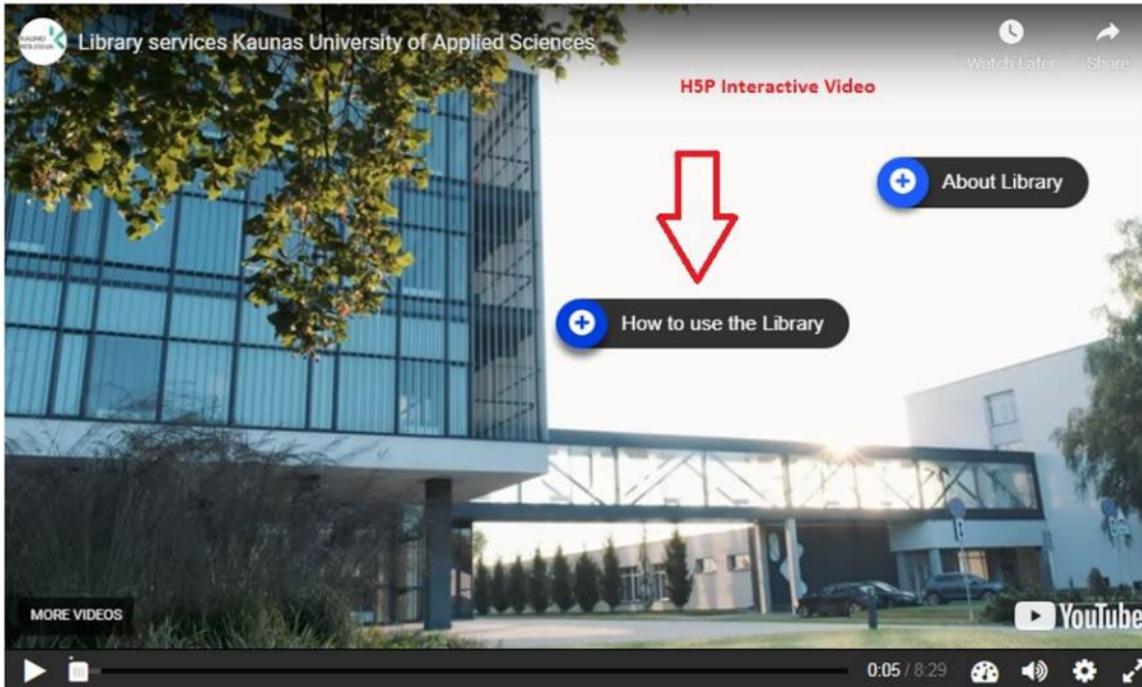
Posibles herramientas

- ▶ **En Moodle:** H5P, mensajería/notificación de Moodle
- ▶ **Fuera de Moodle:** conviene utilizar todas las herramientas habituales de comunicación personal: Gmail, Grupos de Google, Gmail Spaces



Ejemplo de grabación de video en Moodle

La captura de pantalla anterior muestra una vista del modo editor de la función Página de Moodle. Al seleccionar la función Grabar video en la barra de herramientas, podemos grabar la pantalla del ordenador, incluida la vista de la cámara.



Ejemplo de video interactivo H5P

Esta captura de pantalla muestra un video interactivo producido por la herramienta H5P. Los bloques de información interactivos están insertados en puntos específicos del video para proporcionar información adicional en formato de texto, visual o de audio. Cuando se llega a un punto en el video donde se inserta un bloque de información adicional, el video se detiene automáticamente y los espectadores pueden hacer clic en los íconos interactivos visibles para acceder al material adicional.

Materia bien estructurada y progreso claro del curso.

Apoyo
docente

El aprendizaje en un entorno virtual requiere un aprendizaje más independiente por parte del alumno. Cuantas más horas se dediquen al aprendizaje independiente durante el desarrollo del programa, menos seguro se siente el estudiante.

Uno de los métodos de apoyo al estudiante, que brinda seguridad emocional al estudiante en entornos EVA, es la presentación del tema con una estructura clara y el progreso en el desarrollo del curso. Se deben indicar claramente las fechas de los temas impartidos, los plazos, los exámenes, los exámenes parciales, etc..

¿Cuándo usarlo?

Se recomienda crear una lista de cosas por hacer -to do list-/tareas para que los estudiantes trabajen con ella. El profesor puede comprobar el progreso de los estudiantes mientras van alcanzando cada uno de los elementos de la lista. Los elementos se pueden ir sugiriendo y marcarse como opcionales. A los estudiantes se les presenta una barra simple que muestra cuánto han progresado a través de los elementos requeridos/opcionales y pueden agregar sus propias tareas personales a la lista.

Pasos a seguir

1. Planificar las actividades del curso, informes y consultas.
2. Identificar los criterios de evaluación.
3. Seleccionar las herramientas adecuadas para el entorno de aprendizaje virtual y facilitar información a los estudiantes.
4. Publicar información en el entorno EVA e informar a los estudiantes dónde se puede encontrar.

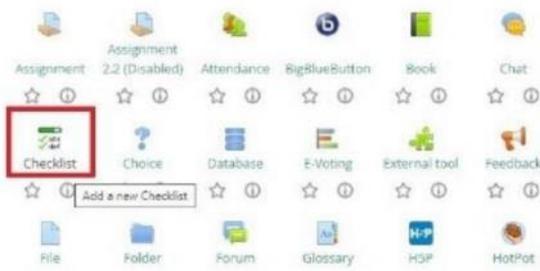
Posibles herramientas

- ▶ **En Moodle:** herramienta de lista de verificación (checklist tool).
- ▶ **Fuera de Moodle:** Tareas de Google, Todoist

Add an activity or resource

Checklist

The checklist module allows a teacher to create a checklist / todo list / task list for their students to work through.



Checklist Example

View all students | Add comments | Toggle names & dates

All items: 80%

Module 1

Yes	<input checked="" type="checkbox"/>	First Module Reading Material	Course Teacher: Hope you enjoyed the read!
Yes	<input checked="" type="checkbox"/>	First Module Assignment	Course Teacher: Good work!
Yes	<input checked="" type="checkbox"/>	First Module Quiz	Course Teacher: Great Score!
No	<input type="checkbox"/>	First Module Certificate	Course Teacher: You can now download this.
Yes	<input checked="" type="checkbox"/>	Test	Course Teacher: Good job.

Save | Save and show next | Next

Ejemplo de lista de verificación (checklist) de Moodle

En el lado izquierdo de esta captura de pantalla, hay una lista de actividades y recursos de Moodle con la herramienta Lista de verificación (checklist tool) disponible. En el lado derecho, está la herramienta Lista de verificación activada, que contiene una lista de actividades para que completen los estudiantes. La lista compacta muestra las actividades que ya se han completado con las notas del profesor y las actividades no completadas.

Salas de trabajo en grupo (break-out rooms)

Apoyo
entre
pares

Se observa que durante las clases online, los estudiantes tienden a ser menos activos, rara vez responden a las preguntas del profesor y muchas veces no participan en una discusión online.

Dividir a los estudiantes en grupos más pequeños donde pueden deliberar y responder preguntas es una forma efectiva de aumentar la actividad de los estudiantes.

Las salas de trabajo en grupo (break-out rooms) se pueden utilizar para clases online, así como para tareas de trabajo independientes encargadas a grupos de estudiantes.

¿Cuándo usarlo?

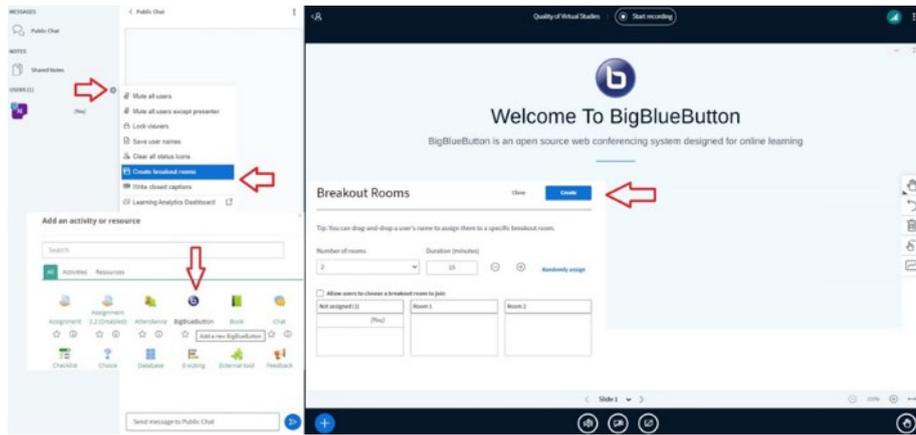
Es adecuado para trabajos prácticos o grupales, donde los estudiantes deben dividirse en pequeños grupos para tareas/actividades específicas, y donde las salas virtuales para estos grupos deben gestionarse simultáneamente. También es un método muy útil para desarrollar el sentimiento de pertenencia a la comunidad de los estudiantes cuando trabajan online. También es adecuado usar este método en los casos en que los estudiantes individuales encuentren mucho más conveniente y eficiente trabajar en grupos más pequeños que en un solo espacio compartido.

Pasos a seguir

1. Elegir las herramientas adecuadas.
2. Familiarizarse con las instrucciones técnicas de las salas para grupos pequeños (break-out rooms).
3. Tener un plan claro para formar grupos.

Posibles herramientas

- **Fuera de Moodle:** BigBlueButton, Zoom, Google Meet, Teams



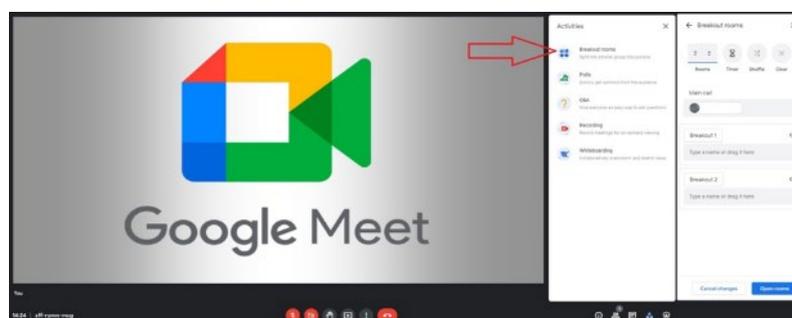
Ejemplo de BigBlueButton

En la parte inferior izquierda de la captura de pantalla, hay una lista de actividades y recursos de Moodle donde se encuentra la herramienta BigBlueButton. En la parte superior izquierda y derecha, se muestra cómo activar la función Salas para grupos pequeños (break-out rooms) en la herramienta para trabajar en grupos más pequeños.



Ejemplo de zoom

Esta captura de pantalla muestra la herramienta Zoom e instrucciones sobre cómo activar la función de salas de reuniones para trabajar en grupos más pequeños (break-out rooms).



Ejemplo de reunión de Google Meet

La captura de pantalla anterior muestra la herramienta Google Meet y en el lado derecho hay instrucciones sobre cómo activar la función de salas de reuniones para trabajar en grupos más pequeños (break-out rooms).

La “comunidad virtual” es una red social de los estudiantes que asisten al mismo curso o grupo en la que pueden discutir temas relevantes de manera no formal.

La creación de una comunidad virtual es uno de los métodos de apoyo al estudiante, que ayuda a promover un sentido de comunidad. Se observa que el aprendizaje online disminuye el sentido de pertenencia a una institución de educación superior, lo que puede causar mayores tasas de abandono, disminución de la motivación de los estudiantes por el aprendizaje y disminución de los resultados de los estudiantes.

¿Cuándo usarlo?

Resulta adecuado usarla para la discusión colectiva de varios temas de aprendizaje, sesiones de preguntas y respuestas, intercambio de consejos y experiencias, discusiones tanto con el líder del curso (profesor) como entre los participantes del curso para desarrollar un sentido de comunidad. Cabe señalar que el uso de herramientas menos formales (como WhatsApp, Messenger, etc.) es más efectivo al crear una comunidad virtual para compararlo con herramientas más formales (foro de discusión en Moodle).

Pasos a seguir

1. Seleccionar herramientas de comunicación social adecuadas y eficaces y definir los principios de la comunicación ética.
2. Informar a los alumnos sobre las posibilidades (herramientas) de comunicación de la comunidad virtual.
3. Administrar y activar la comunidad virtual para una comunicación útil y práctica.

Posibles herramientas

- ▶ **En Moodle:** Foro y herramientas de chat
- ▶ **Fuera de Moodle:** Grupos de Google, Google Classroom, WhatsApp

Information and Support Forum for Students

Connection Problems

Settings



Export whole discussion to portfolio

Display replies in nested form

Move this discussion to ...

Move



Connection Problems

Sunday, 27 February 2022, 10:21 AM

If you have any problems while trying to log in into the courses, please write an email to our IT support team (itpagalba@go.kauko.fi) or leave a message in this forum.

Permalink Edit Delete Reply Export to portfolio



Re: Connection Problems

by

Sunday, 27 February 2022, 10:23 AM

Dear lecturer,

I am having a problem with my English course. My lecturer sent me an email and said that I am already registered in the course but I cannot see in my course list. I would be very grateful for your help.

Permalink Show parent Edit Split Delete Reply Export to portfolio



Re: Connection Problems

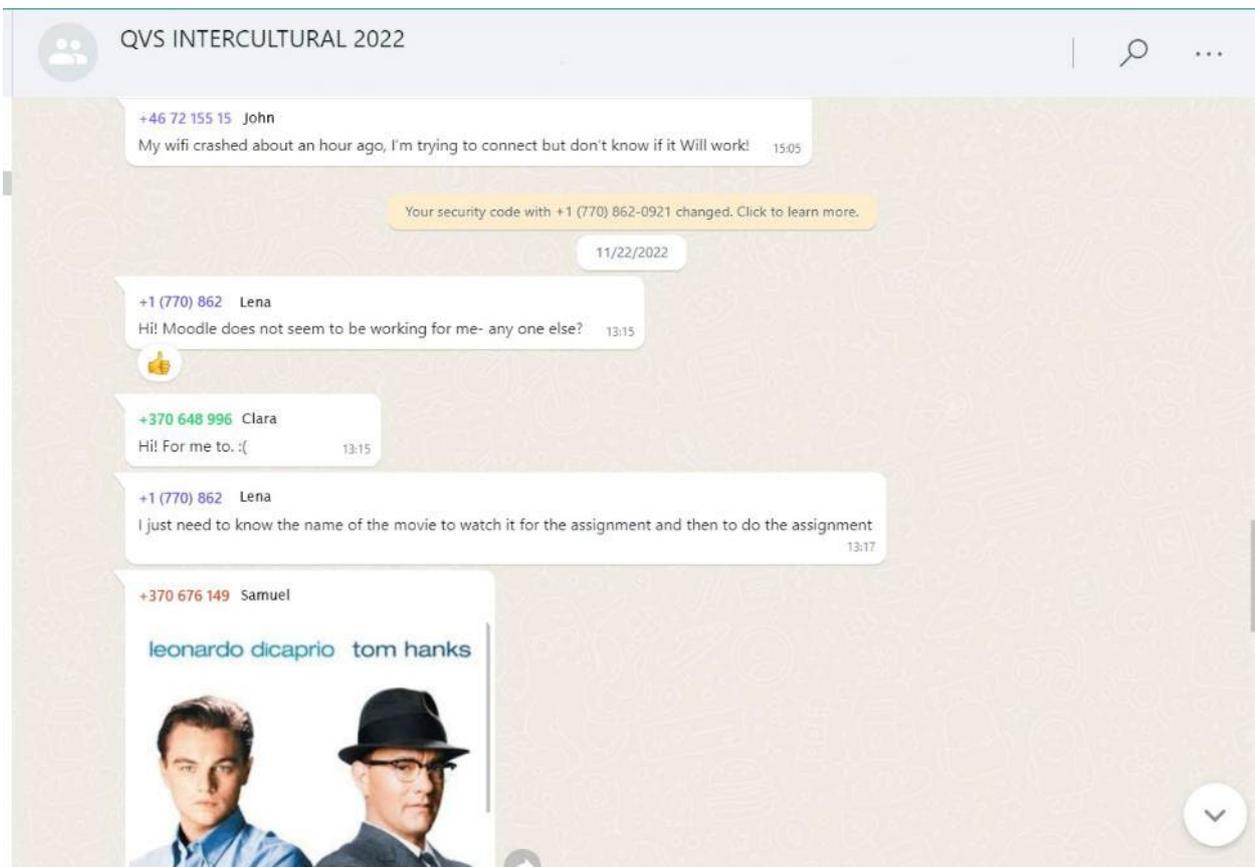
Sunday, 27 February 2022, 10:25 AM

Dear student,

thank you for your message. I will check your problem as soon as possible and give you an answer by a private message.

Permalink Show parent Edit Split Delete Reply Export to portfolio

Ejemplo de foro de discusión



Ejemplo de creación de una comunidad virtual en WhatsApp

Enlaces a los servicios de apoyo de la institución

Durante el aprendizaje en línea, los estudiantes necesitan el mismo apoyo que pueda proporcionarles la institución al igual que en el aprendizaje tradicional: diseño de carrera, asesoramiento psicológico, servicios sanitarios, apoyo económico y asesoramiento jurídico, etc.

Si bien un docente que está impartiendo un curso de aprendizaje online no puede brindar ese tipo de apoyo, en el entorno de aprendizaje virtual debe colocar los enlaces a los servicios de apoyo al estudiante que proporciona la institución de educación superior.

¿Cuándo usarlo?

Es adecuado usarlo cuando los estudiantes tienen problemas o plantean varias preguntas sobre dificultades en el estudio, problemas financieros, asesoramiento, beneficios, etc. Para ello se requiere la ayuda del personal de apoyo al estudio.

Pasos a seguir

1. Seleccionar soluciones de información adecuadas y efectivas, así como evaluar las capacidades técnicas del entorno de aprendizaje virtual en Moodle.
2. Crear enlaces activos en un lugar destacado en los cursos virtuales, dirigiendo a los estudiantes a otros sitios/espacios de ayuda y asesoramiento.
3. Informar a los alumnos sobre los accesos creados (facilitar links).

Posibles herramientas

En Moodle:

Una herramienta URL de referencia activa proporciona información relevante sobre cómo, cuándo y dónde consultar al personal responsable,

- ▶ La información relevante también se puede proporcionar insertando diapositivas de Google en la página.
- ▶ Se puede lograr una mayor visualización e interactividad mediante el uso de la función de control deslizante del módulo H5P, que permitiría múltiples banners de desplazamiento de información y enlaces activos, o mediante el uso de Accordion tool del mismo módulo H5P para una cómoda presentación de la información. Además de lo anterior, se pueden utilizar iconos (imágenes) con enlaces activos para dirigir hacia áreas de ayuda específicas.

Fuera de Moodle: iSpring Suite, inserción de PowerPoint

Durante el aprendizaje online, los estudiantes a veces afrontan muchos problemas técnicos. Para que el proceso sea más sencillo, el docente en entornos EVA debe colocar los enlaces a la información de soporte técnico proporcionada por la institución de educación superior.

¿Cuándo usarlo?

Se utiliza cuando los estudiantes se encuentran con diversos problemas técnicos (problemas de conexión, compatibilidad de hardware, etc.) que requieren soporte de TI cualificado. En tales casos, es útil proporcionar información sobre cómo contactar a los consultores de TI en un lugar destacado en el curso o cursos y con un texto breve .

Pasos a seguir

1. Seleccionar soluciones de información adecuadas y efectivas y evaluar las capacidades técnicas del entorno de aprendizaje virtual Moodle
2. Crear enlaces activos en un lugar destacado en los cursos virtuales, dirigiendo a los estudiantes a otros sitios/espacios de ayuda y asesoramiento.
3. informar a los estudiantes

Posibles herramientas

En Moodle:

- ▶ Una herramienta URL de referencia activa proporciona información relevante sobre cómo, cuándo y dónde consultar al personal responsable,
- ▶ la información y los hechos relevantes también se pueden proporcionar en formato de inserción de diapositivas de Google utilizando la herramienta de página.
- ▶ Se puede lograr una mayor visualización e interactividad usando la función de control deslizante del módulo H5P, que permitiría múltiples banners de desplazamiento de información y enlaces activos, o usando la herramienta Accordion tool del mismo módulo H5P para una presentación conveniente de la información. Además de lo anterior, se pueden utilizar iconos (imágenes) con enlaces activos para dirigir a áreas de ayuda específicas.

Fuera de Moodle:

- ▶ iSpring Suite, inserción de PowerPoint.

El aprendizaje en un entorno virtual a menudo puede hacer que los estudiantes se sientan perdidos entre la gran cantidad de material e información. Uno de los apoyos académicos más importantes para el aprendizaje online son los servicios de biblioteca.

El profesor debe seleccionar los recursos más destacados de la biblioteca más (por ejemplo, enlaces a las bases de datos más relevantes para el curso) y proporcionar los enlaces en entorno EVA.

¿Cuándo usarlo?

Es mejor usarlo cuando existe la necesidad de proporcionar a los estudiantes información detallada sobre las fuentes de información requeridas para estudiar el tema. Es útil brindar la información en formato de enlaces activos, para que pueda colocarse directamente en el espacio virtual de la biblioteca de la institución. Por lo tanto, se puede obtener la información sobre la disponibilidad de las fuentes de información, el catálogo virtual, las opciones de pedido y la consulta con el personal responsable de la biblioteca.

Pasos a seguir

1. Seleccionar soluciones de información adecuadas y efectivas y evaluar las capacidades técnicas del entorno de aprendizaje virtual Moodle
2. Crear enlaces activos en un lugar destacado en los cursos virtuales, dirigiendo a los estudiantes a otros sitios/espacios de ayuda y asesoramiento.
3. Informar a los estudiantes.

Posibles herramientas

En Moodle:

- ▶ Una herramienta URL de referencia activa proporciona información relevante sobre cómo, cuándo y dónde consultar al personal responsable
- ▶ La información y los hechos relevantes también se pueden proporcionar en formato de inserción de diapositivas de Google utilizando la herramienta de página.
- ▶ Se puede lograr una mayor visualización e interactividad utilizando el H5P la función de control deslizante del módulo, que permitiría el desplazamiento de múltiples banners de información y enlaces activos, o mediante el uso de la herramienta Accordion tool del mismo módulo H5P para una presentación conveniente de la información. Además de lo anterior, se pueden usar iconos (imágenes) con enlaces activos para dirigir a áreas de ayuda específicas.

Fuera de Moodle: iSpring Suite, inserción de PowerPoint



Project summary: This project will improve the quality of virtual studies by creating teaching/learning methodology and implementing technological and pedagogical innovations (teachers' didactic, digital competencies, gamification of the study process), which will increase study accessibility and learners' motivation. This project is dedicated to educate staff about pedagogical and technological innovations (growth of digital literacy competencies among academic staff) and to transfer the good practices for cohesion in Europe. Teachers with a deeper understanding of virtual learning, pedagogical and technological

innovations will be able to use this information in their subjects, which will ensure the quality of studies, student motivation and academic integrity. HEI will be able to ensure the quality of virtual mobility and the recognition of study results by developing the internationalisation of HEI at home (virtual student and teacher mobility, inter-institutional studies, mobility windows). The aim of this project is to increase the quality of teaching/learning in VLE and the study process by creating preconditions for the recognition of the acquired results during virtual mobility. During the project, the VLE teaching / learning methodology will be prepared and according to it, 4 pilot study modules will be created, in which students from the project partner institutions will carry out virtual mobility.

  Information and Support Forum for Students 

Edit 



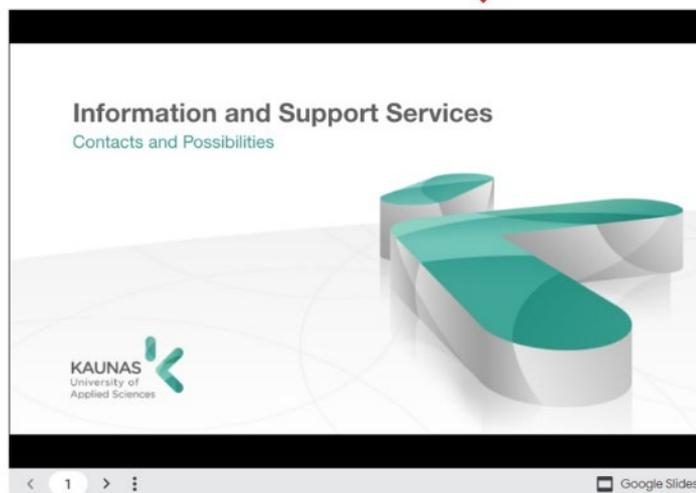
Edit 

Ejemplo de iconos con enlaces activos

La captura de pantalla anterior muestra una posible representación de iconos de información activos en un curso de Moodle. Los estudiantes pueden hacer clic en los íconos de información proporcionados y enviarlos a recursos externos adicionales.

Information and Support

GoogleSlides embed



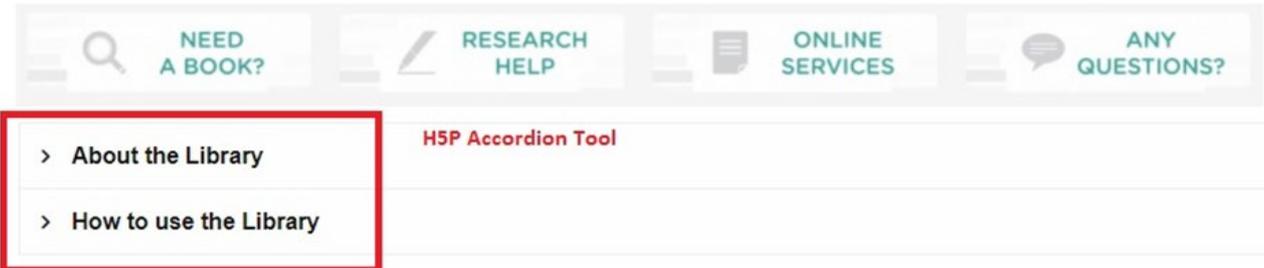
Ejemplo de diapositivas de Google insertadas (integradas)

La captura de pantalla anterior muestra cómo integrar diapositivas en un entorno de curso de Moodle de una manera visualmente atractiva y moderna utilizando la función de inserción.

Library Services

The *Library and Centre of Information Resources* is the Kaunas University of Applied Sciences division providing professional information services and access to information resources needed for collegial studies as well as applied research, and offering modern learning environments.

The Library services are provided in the new building of the *Study Centre* (Pramones Av. 22A, Kaunas).



The screenshot shows a Moodle course navigation menu with four main categories: 'NEED A BOOK?', 'RESEARCH HELP', 'ONLINE SERVICES', and 'ANY QUESTIONS?'. Below these, there is a red-bordered box containing two items: '> About the Library' and '> How to use the Library'. To the right of this box, the text 'H5P Accordion Tool' is visible, indicating the tool used for the presentation.



Ejemplo de accordion H5P

Esta captura de pantalla muestra una presentación compacta de información en un curso de Moodle utilizando la herramienta Accordion del módulo H5P. Los estudiantes pueden hacer clic en el texto informativo, que se despliega para revelar toda la información de la sección.

Recursos



- ▶ [Parámetros de Evaluación de la Calidad del Apoyo Estudiantil en las Instituciones de Educación Superior](#) (Laima & Tamuliene, 2012).
- ▶ [Modelo de identificación de apoyo al estudiante en estudios de educación superior no universitaria](#) (Tamulie Rasa, 2014)



RELACIÓN Y COMUNIDAD

Construir relaciones es un componente importante para un clima positivo en el aula donde se imparten las clases. Esto no solo es posible en escenarios virtuales, sino fundamental para minimizar la distancia física. Deben establecerse interacciones y conexiones entre profesores y estudiantes, y entre estudiantes y grupos de estudiantes, actuando como comunidades o tratando a toda la clase como una comunidad.

Cómo implementarlo

Hay muchas tácticas y métodos que se pueden usar para establecer una relación con sus alumnos en los entornos de aprendizaje virtual (EVA).

El concepto de *rapport* proviene de la psicología y se utiliza para referirse a la técnica de crear una relación, una conexión empática con otra persona, para comunicarse con menos resistencia.

Personaliza tu plan de lecciones (programa)

La primera acción que se puede tomar para construir una relación adecuada con los estudiantes es desarrollar lecciones de tal manera que reflejen los intereses de los estudiantes e incluso sus perfiles y estilos de aprendizaje. Escuchar a los estudiantes (ya sea de las experiencias de años anteriores, de los cuestionarios entregados a los estudiantes o del análisis de los perfiles/arquetipos de los estudiantes) permite personalizar y adaptar las lecciones a cada grupo. Este es el llamado “aprendizaje adaptativo”. Crear planes de lecciones que se centren en los intereses de los estudiantes puede involucrarlos más fácilmente, permitiéndole ser un profesor efectivo e impactante.

Comparte algo personal con tus alumnos.

Antes de pedirles a los alumnos que se abran a usted, es importante que usted sea el primero en compartir algo personal. Cuanto más abierto y significativo sea, más significativa se construirá la relación. Usted, como docente, puede:

- ▶ Compartir un extracto de su currículum, junto con algunas anécdotas personales (por ejemplo, cómo celebró su graduación o cuándo obtuvo su doctorado).
- ▶ Generar un foro donde pida a los estudiantes que compartan de dónde son y comenten sobre ellos con "Visité esa ciudad hace unos años con mi pareja" o "qué buena es la comida en esa ciudad" o "Me encantan los tomates de esa región"..

Haga preguntas orientadas a establecer una relación

Es importante considerar a los estudiantes que son más tímidos y prefieren permanecer en una posición más observadora. Este tipo de alumnos tímidos, o que se esfuerzan, pasando por algún tipo de dificultad personal o académica, suelen responder e interactuar mejor con los chatbots que con las personas porque no se sienten juzgados.

En cualquier caso, hay muchas formas de manejar este tema, desde bancos de preguntas que se pueden compartir en forma de actividades Trivia, Ice-breakers o Warm-Up.

Cree normas en el aula, contratos de aprendizaje de los estudiantes con la ayuda de sus estudiantes

La guía docente es el marco de enseñanza, pero los contratos de aprendizaje de los estudiantes, que son co-creados con los estudiantes, configuran los verdaderos marcos de aprendizaje en los que se desarrolla el itinerario formativo. En el entorno EVA son especialmente valiosos porque la flexibilidad que proporciona este entorno (en cuanto a lugares, horarios, etc.) requiere un compromiso especial para lograr los resultados de aprendizaje. Para trabajar con el concepto de comunidad (que no debe confundirse con las metodologías colaborativas y cooperativas), se deben asegurar los siguientes aspectos:

1. No más de 5 miembros (3 estudiantes por comunidad es lo ideal).
2. Diversidad del grupo (edad, género, herencia cultural, estilos de aprendizaje, etc.).
3. Trabajar con el concepto y metodología de los grupos de apoyo.
4. Establecer un contrato de aprendizaje y hacer el seguimiento.

Como evaluarlo

En el caso de la relación (*rapport*), no se trata de una evaluación formativa, sino de una evaluación diagnóstica para valorar estilos de aprendizaje y recoger (a través de cuestionarios, herramientas como Wooclap, Mentimeter, Kahoot!) los intereses de los alumnos.

En el caso de las comunidades, una herramienta muy útil para evaluar su desempeño son los contratos de aprendizaje.

Mejores prácticas

- ▶ [El poder de la “foto de perfil” en el aprendizaje online](#)(Online learning insights, 2023)
- ▶ [Explorando el papel de los chatbots en la educación superior](#) (EdubotsEU, 2023)

Herramientas

Sistemas de videoconferencia

- ▶ Zoom
- ▶ Teams
- ▶ BB colaborate
- ▶ Google meet
- ▶ BigBlueButton

Utilizando el chat o las herramientas de encuestas de la plataforma.

- ▶ Chatbots-Edubots
- ▶ Asistentes de voz

Recursos de apoyo:

- ▶ Wooclap
- ▶ Kahoot!
- ▶ Mentimeter
- ▶ Miro/Mural
- ▶ Padlet

Personal profile

Less embarrassing than Facebook, less buttoned-up than LinkedIn.

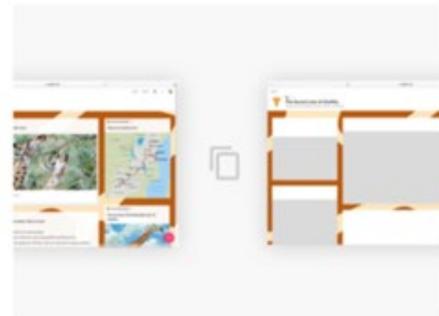
- ✓ A public feed of your padlets
- ✓ Use it as a portfolio of your best creations
- ✓ Let your collaborators and followers know a bit more about you
- ✓ Participate in the community by following users with common interests
- COMING SOON
- ✓ Personalize your profile with custom wallpapers and colors **COMING SOON**



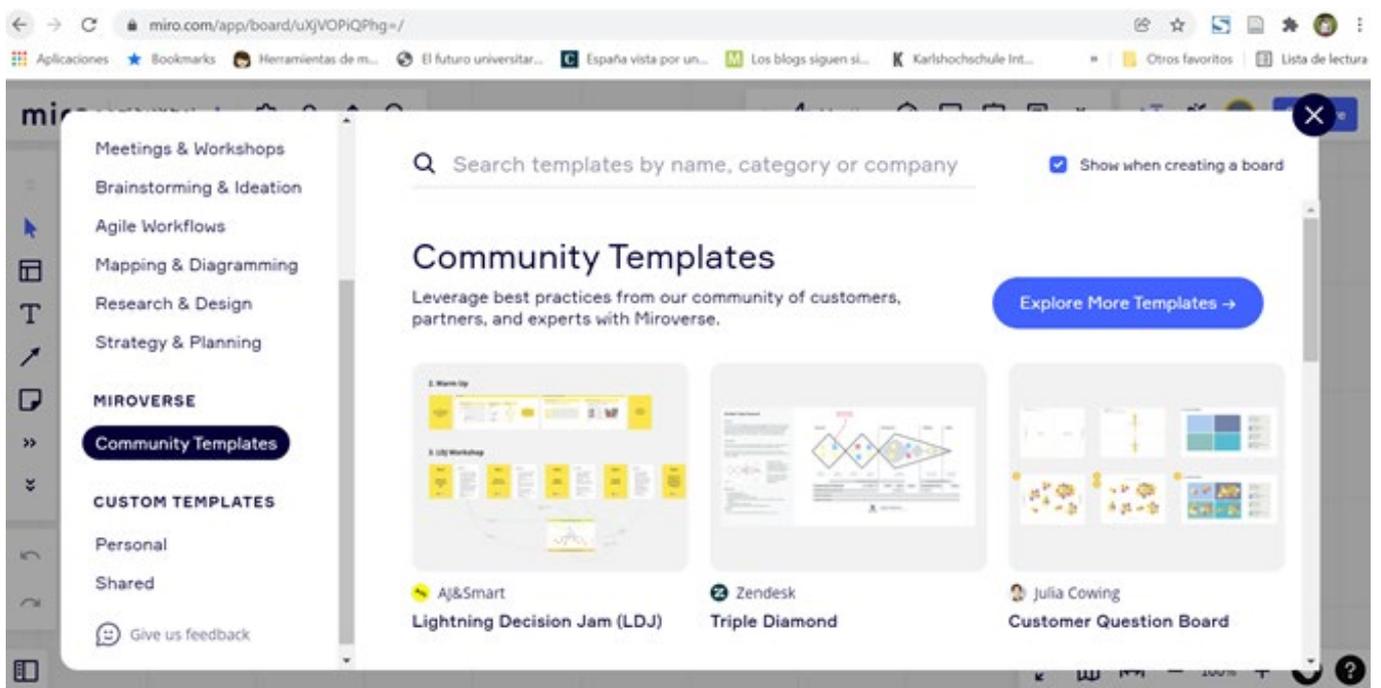
Search for information and inspiration

Internal search that knows what you're digging for.

- ✓ Find your padlets and padlets you've contributed to from your dashboard
- ✓ Search for padlets on specific topics
- ✓ Make your own padlets discoverable by adding searchable tags
- ✓ Start from a gallery of premade templates or remake any padlet you admire to use as your own
- ✓ Connect with other Padlet users via community features **COMING SOON**



Uso de Padlet como herramienta para crear una comunidad virtual



Uso de herramientas en Miro para crear una comunidad virtual

Recursos



- ▶ [Desarrollar una relación con los estudiantes en el entorno online](#)(Westermarck, 2020)
- ▶ [El Playbook de aprendizaje a distancia, grados K-12: Enseñanza para el compromiso y el impacto en cualquier entorno - Módulo 3](#)(Fisher, Frey y Hattie, 2020).
- ▶ [21 divertidos iceBreakers gratuitos para enseñanza online, estudiantes y equipos virtuales y remotos](#)(Investigación de Symonds, 2023)
- ▶ [Uso de contratos de aprendizaje para estimular la apropiación del aprendizaje por parte de los estudiantes](#)(Cervecero, Sher y Williams, 2007)
- ▶ [Aprendizaje autodirigido: contratos de aprendizaje. Estudiar cómo aplicar la tecnología de chatbots en la educación superior: primeros resultados y estrategias futuras](#)(Universidad de Waterloo, 2022)



MOTIVACIÓN

¿Qué es la motivación de los estudiantes?

Los psicólogos suelen definir la motivación como los procesos implicados en despertar, dirigir y mantener la conducta (Ball, 1977).

También se define como un proceso en el que la atención del alumno se centra en el cumplimiento de sus objetivos y la realización de su potencial.

Por qué necesitamos motivar a los estudiantes

Es importante que los profesores motiven a los estudiantes para que alcancen sus metas y alcancen su máximo potencial. Los estudiantes que están más motivados aprenden más rápido y pueden superar los obstáculos y desafíos cognitivos que requiere el aprendizaje.

Desmotivación estudiantil

Algunos estudiantes muestran apatía cuando las clases van en una única dirección. Los estudiantes comienzan a mostrar signos de no estar totalmente enfocados o completamente interesados cuando las clases solo pasan por información teórica durante un período prolongado, por ejemplo. Los estudiantes tienen diferentes formas de compromiso, y con diversas formas de enseñanza, como la gamificación, son más fértiles para que los estudiantes aprendan y se mantengan encaminados.

Cómo involucrar a los estudiantes con diferentes niveles de motivación

- ▶ Altere la estructura de la clase para evitar la monotonía.
- ▶ Enseñe a través de juegos y debates en lugar de solo clases magistrales.
- ▶ Anime a los estudiantes a debatir y enriquecer el tema con ejercicios interactivos, videos, carteles y proyectos de estudiantes que crearán un ambiente estimulante.
- ▶ Crear conexiones con la vida laboral.

La clave es hacer que el contenido de aprendizaje sea importante. Si el estudiante cree que lo que está aprendiendo es importante, aumentará la motivación del estudiante. Investigue cómo se utiliza un tema y compártalo con los estudiantes, diciéndoles que pueden utilizarlo en su carrera, y demostrar que siendo utilizado por la gente, les hará pensar y alertarles de la importancia del tema, y ello les proporcionará entusiasmo.

La aprobación de los profesores y el refuerzo positivo también son muy importantes. Es más probable que los estudiantes se entusiasmen por aprender si sienten que su trabajo es reconocido y valorado. Fomentar la comunicación abierta y el pensamiento libre con los estudiantes los hace sentir importantes. Ofrecer incentivos o recompensas también hace que el aprendizaje sea divertido, motiva a los estudiantes a esforzarse y los alienta a trabajar con un objetivo en mente.

Motivación entre profesores y alumnos.

La conexión que tenemos entre profesores y alumnos a nivel internacional es una de las mejores motivaciones de los alumnos. Las personas pueden inscribirse en clases en todo el mundo. Esto destaca la importancia de una plataforma de aprendizaje en línea. Puede abrir la puerta a nuevas oportunidades, ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades y exponerse a diferentes perspectivas de aprendizaje. Los alumnos tienen más libertad para trabajar a su propio ritmo, lo que mejora su experiencia de aprendizaje y les ayuda a comprender mejor a su profesor. Esto también es importante para el profesor porque le ayuda a estructurar sus clases para adaptarse a los requisitos de aprendizaje individuales de cada niño. (Educación Nord Anglia, 2021).

Recursos del estudiante para acceder al aprendizaje de TI

Los estudiantes tienen acceso a presentaciones de diapositivas, lecciones en video, recursos de clase y, después de cada lección, los estudiantes se involucran y motivan progresivamente para aprender al tener acceso a múltiples tipos de ejercicios interactivos.

Buenas prácticas de participación de los estudiantes

- ▶ Variedad de métodos de enseñanza.
- ▶ Permitir que los estudiantes tengan diferentes opciones y diferentes métodos de elaboración.
- ▶ Aprendizaje a través de gamificación
- ▶ Hacer que el aprendizaje sea personal



Estudiantes de la School of Coding (UK) aprendiendo a través de la gamificación



Marco Normativo

Este capítulo analiza las siguientes normativas que deben tenerse en cuenta al crear un curso en entornos EVA:

- Ética académica
- Prevención de plagio
- Derechos de autor
- Accesibilidad
- RGPD



ÉTICA ACADÉMICA

Los principios éticos deben ser la base del comportamiento tanto de docentes como de alumnos en la práctica cotidiana. Los principios son constantes y, por lo tanto, brindan pautas coherentes para su aplicación en cualquier entorno, incluidos los virtuales.

Cuestiones éticas en la educación online

Los códigos de ética deben aplicarse a todos los miembros de una institución educativa que imparte educación a distancia, incluido el personal docente y académico, colaboradores externos, personal no docente, estudiantes, voluntarios, desarrolladores, contratistas, agentes y otros asociados con la institución de educación online. Los estándares éticos representan aspiraciones y expectativas en el proceso de e-learning, están diseñados para articular las actitudes y comportamientos del personal que participa en la educación a distancia. También expresan el comportamiento esperado en el proceso de educación a distancia, donde hay dos partes clave involucradas: docentes y estudiantes.

Cuando hablamos del profesorado, se espera que sean los responsables de la enseñanza a distancia. Deben adaptar su trabajo para garantizar el desarrollo profesional de todos los participantes involucrados, y también debe haber un entendimiento mutuo entre los involucrados en el aprendizaje a distancia.

Según Mohsen (2012), en la educación a distancia, además de los principios morales comunes, también se deben tener en cuenta los siguientes:

- ▶ Principio 1: Compromiso con el Estudiante;
- ▶ Principio 2: Compromiso con el sistema de educación a distancia;

- ▶ Principio 3: Compromiso con la Profesión y Compromiso como Educador Profesional, y
- ▶ Principio 4: Compromiso Ético de los Diseñadores Instruccionales en el sistema de Educación a Distancia.

Para que un código de ética se considere efectivo, debe estar diseñado para influir en el comportamiento positivo de todos los participantes de la educación online. Por lo tanto, el código debe ser comprensible, detallado y fácil de aplicar. La clave para implementar estándares éticos y superar las deficiencias de la educación a distancia es la creación de una relación de confianza entre estudiantes, docentes y la institución educativa que desarrolla la educación a distancia.

La importancia del comportamiento ético en la enseñanza online como tema de preocupación nunca ha sido más relevante, particularmente en un momento en que muchas clases en la educación superior se desarrollaron online debido a la pandemia del COVID 19.

Las cinco razones principales por las que los problemas éticos en la enseñanza online son relevantes incluyen problemas de acreditación y cumplimiento, la calidad de la experiencia de enseñanza y aprendizaje, equidad en los resultados educativos, preocupaciones sobre la privacidad de los estudiantes y problemas de inclusión.

La educación a distancia en condiciones de pandemia fue un desafío tanto para los estudiantes como para los docentes. Los problemas más comunes encontrados por ambos grupos fueron fatiga, agotamiento y problemas tecnológicos.

Suprabha Bakshi (2021) sugiere que se descubrieron dos razones básicas como causas de la fatiga:

- ▶ Distanciamiento
- ▶ Falta de recursos

Abordamos estos a continuación, además de los problemas tecnológicos:

Distanciamiento

En las condiciones de la pandemia, fue necesario adaptarse a la nueva forma de estudiar virtualmente en muy poco tiempo. Sin embargo, esta experiencia ha demostrado que si bien el e-learning tiene sus ventajas, como el menor tiempo dedicado al transporte, seguir las clases desde cualquier lugar y, en caso de ausencia, ver más tarde la grabación de la conferencia, por otro lado, realizar la docencia en el mundo virtual conlleva muchos peligros y desafíos. Inconscientemente, nos alienamos, nos acostumbramos a una forma de vida solitaria sin comunicación personal con las personas y gradualmente perdemos contacto con el mundo real.

Aunque la ventaja del aprendizaje en línea es que una gran cantidad de estudiantes tienen acceso a varias fuentes de información de alta calidad en Internet, el conocimiento que adquieren de esta manera suele ser superficial, los estudiantes se vuelven perezosos y no quieren buscar respuestas y soluciones a los problemas de forma independiente. También descuidan por completo la escritura y la toma de notas, lo que les impide escribir por sí mismos. Para los docentes, el mayor desafío es la motivación de los estudiantes, a quienes muchas veces no ven en las conferencias porque los estudiantes apagan sus cámaras web (que es su derecho porque entra en el área de protección de la privacidad), por lo que el contacto personal se pierde por completo. Estos problemas también plantean serias cuestiones éticas.

Al vivir en el mundo virtual, los estudiantes también recurren a numerosas fuentes de información disponibles en Internet. Por lo general, no pueden distinguir las fuentes fiables de las no fiables y gradualmente dejan de usar libros físicos.

La mayoría de los docentes cree que la distancia aumenta la posibilidad de que los estudiantes hagan trampa, con o sin cómplices, en pruebas y exámenes online; ya sea de forma independiente o con la

ayuda de alguien. Pueden comunicarse por correo electrónico o mensajes de WhatsApp, que los profesores no tienen forma de interceptar. En algunos casos, los estudiantes también pueden buscar respuestas antes de realizar el examen y compartirlas con sus compañeros. A pesar de los programas de prueba que detectan y detienen el uso de motores de búsqueda, pueden buscar respuestas en algunos otros medios electrónicos. En estas circunstancias, garantizar la integridad de la evaluación online parece una tarea casi imposible. Sin embargo, se han desarrollado diferentes estrategias para ayudar con este problema.

Según algunos autores (Mohsen, 2012), los docentes pueden elegir entre tres posibles enfoques para minimizar las trampas y el plagio en el aprendizaje online: el primero es el “enfoque de las virtudes”, que tiende a apoyar y desarrollar un sentido de honradez y responsabilidad en los estudiantes para que no deseen engañar o copiar. Este enfoque se puede aplicar a una parte de los estudiantes que ya tienen un sentido de responsabilidad integrado en su sistema de valores. El segundo es un enfoque preventivo, que busca reducir las oportunidades de los estudiantes hagan trampa. De nuevo, el enfoque preventivo proporciona varias técnicas y herramientas con las que se pueden predecir y prevenir las formas de hacer trampa o copiar. Finalmente, está el llamado “enfoque policial”, que busca atrapar y castigar a quienes hacen trampa o copian en las pruebas.

Para concluir, los casos de falta de honradez académica en el aprendizaje online se pueden reducir significativamente con el gran compromiso de los docentes, quienes deben ser conscientes de todos los desafíos y crear pruebas y exámenes de tal manera que sea difícil que los estudiantes copien o hagan trampa. Así, se pueden crear preguntas de opción múltiple que requieran comprensión y también evaluaciones basadas en proyectos que requieren no solo conocimiento sino también creatividad.

Falta de recursos

Motivar a los estudiantes para que participen activamente en la plataforma online, como ya hemos indicado, requiere una preparación previa compleja y la creación de una variedad de contenido, así como una adaptación de las clases al entorno virtual. Durante las clases online, una gran cantidad de estudiantes no quieren responder a la discusión o participar activamente. Hay varias razones para estos fenómenos: a veces los estudiantes están cansados o la clase es monótona, especialmente si tienen clases online durante gran parte del día. Entonces, si los alumnos no han tenido la oportunidad de conocerse en persona, no hay conexión entre ellos, ni se pueden desarrollar relaciones de amistad cercanas en el entorno virtual. Por lo tanto, puede haber una sensación de incomodidad e incluso tensión si el docente falla en algún aspecto, y por tanto se deben buscar medios que fomenten la interactividad, para crear un buen ambiente para el aprendizaje.

Hay dos enfoques clave para ayudar a los profesores a superar los sentimientos de alienación y crear un entorno de aprendizaje virtual cómodo: la empatía y la planificación de una lección bien estructurada.

A. Empatía y apoyo psicosocial

Los docentes deben generar confianza con sus alumnos, primero escuchando sus problemas en el entorno virtual, preocupaciones y expectativas y también, estando abiertos a la comunicación, respondiendo rápidamente a las consultas de los alumnos por correo electrónico, chat u otros medios.

B. Clases bien estructuradas Para superar situaciones incómodas y la monotonía, los profesores deben planificar y estructurar bien sus clases, utilizando muchas herramientas online disponibles en el entorno virtual (video, cuestionarios, juegos en línea, aprendizaje colaborativo interactivo de grupos pequeños, etc.), para que los estudiantes estén dispuestos a participar activamente. Además, es necesario acompañar la teoría con ejemplos de buenas prácticas para que los alumnos comprendan más fácilmente el material y vean el valor añadido de la asignatura.

Problemas tecnológicos

Los problemas tecnológicos pueden darse con los profesores y sus ordenadores, pero también con los alumnos, aunque los servicios de las plataformas online están en constante desarrollo, por lo que también se debe contar con ellos. También existen barreras para la enseñanza en línea que ya hemos mencionado, como hablar "al vacío" mientras los estudiantes tienen sus cámaras apagadas. El profesor debe mantener la concentración y el entusiasmo aunque muchas veces no haya "retroalimentación". Esta barrera es difícil de superar, siempre existe la sospecha de que algunos estudiantes están realmente ausentes o haciendo otra cosa y no escuchan la lección. La mejor estrategia es convencer a los estudiantes de que asistir a las clases es beneficioso para ellos.

También es necesario tener en cuenta la diversidad de los estudiantes, mientras que algunos son sociables, otros son introvertidos, algunos tienen conocimientos tecnológicos, otros no, lo que limita su participación en el trabajo. También puede haber estudiantes extranjeros de otros países y regiones, por lo que pueden darse problemas como las diferentes zonas horarias o una mala red de Internet. En tales casos, es bueno superar varias dificultades haciendo posible grabar conferencias que los estudiantes puedan verlas más tarde.

Recursos



- ▶ [Cuestiones éticas en la enseñanza en línea](#) (Center for Innovative Teaching and Learning, 2023)
- ▶ [Lo bueno, lo malo y los aspectos éticos de la educación online](#) (Monela, 2021)
- ▶ [Cuestiones éticas de los educadores y los estudiantes en el aprendizaje online](#) (Bakshi, 2021)
- ▶ [Principios éticos en la educación a distancia](#)(Mohsen, FF (2012).
- ▶ [Ética y educación a distancia: estrategias para minimizar la falta de honradez académica en la evaluación online, Online Journal of Distance Learning Administration](#)(Olt, 2002).
- ▶ [¿Ética académica?](#)(Pasmore, 1984).
- ▶ [Perspectivas sobre la ética académica positiva: una introducción.](#)(Pecorari, 2021.)



PREVENCIÓN DEL PLAGIO

Los buenos resultados de la prevención del plagio en una institución dependen principalmente del conocimiento de cada profesor sobre la integridad académica, los derechos de autor y los vínculos entre la profesionalidad académica y la prevención del plagio.

El docente también debe utilizar las recomendaciones o recomendaciones de la institución para el trabajo escrito, y proporcionar a los estudiantes la misma información sobre prevención de plagio que se comunica a nivel institucional.

La institución debe tener un **sistema de prevención de plagio** que defina claramente las responsabilidades, el concepto y los tipos de plagio, y prevea diversas medidas y procedimientos de prevención de plagio. Como resultado, los estudiantes confían en el proceso de estudio, están motivados para preparar trabajos escritos independientes y creativos. Los casos individuales de prevención del plagio no arrojan resultados positivos y los estudiantes enfrentan mucha incertidumbre sobre la evaluación de diferentes procedimientos y trabajos de investigación. Si la institución aún no cuenta con procedimientos de prevención de plagio, el profesor puede iniciar discusiones al respecto y presentar propuestas a la dirección de la institución.

El sistema de prevención del plagio en la institución desde la perspectiva del docente debe contemplar los siguientes aspectos:

1. enseñar a los estudiantes cómo preparar tareas escritas e informar sobre la prevención del plagio,
2. preparación adecuada, presentación y evaluación de tareas de estudio,
3. uso de herramientas de reconocimiento de plagio y coincidencia de texto para la prevención y del plagio y para la formación sobre el tema. El docente es el actor más importante en el sistema de prevención del plagio, de cuyas acciones depende el éxito de la prevención del plagio en la institución.

¿Cómo informar y enseñar a los estudiantes sobre la prevención del plagio?

Los estudiantes deben ser informados y enseñados sistemáticamente sobre la prevención del plagio por diversos medios a lo largo de todos los años de estudio. El docente debe cooperar con la biblioteca de la institución, recomendar cursos, preparar tareas para que los estudiantes encuentren fuentes científicas en bases de datos o en la biblioteca, etc. El material de estudio en la institución y para el tema específico debe prepararse sobre el principio: "mirar y aprender" o "ver y hacer".

El profesor debe proporcionar información sobre:

- el **significado y el contexto de escribir trabajos escritos** (qué habilidades se adquieren al escribir artículos, por qué la honradez es tan importante como la responsabilidad social, el pensamiento crítico, etc.);
- **requisitos específicos del trabajo escrito** (estructura, alcance, fuentes, procedimientos de presentación, feed-back y evaluación, criterios de evaluación, etc.);
- **cómo planificar y preparar trabajos escritos**, cómo encontrar, seleccionar y citar fuentes, compilar una bibliografía;
- **prevención de plagio**, tipos de plagio y sus consecuencias, cómo funcionan las herramientas de coincidencia de texto y cómo interpretar los resultados, en relación con la cita de fuentes y los derechos de autor.

¿Cómo implementarlo en un curso en entornos EVA?

- ▶ Uso de herramientas interactivas de Moodle HP5, tales como:
 - *Puntos de acceso de imagen para tarea*, en la que los estudiantes asocian las habilidades adquiridas en la preparación de un trabajo con su uso en actividades profesionales
 - *Herramienta de vídeo interactivo*: Proporciona información con enlaces interactivos a requisitos de trabajo escritos, recursos de biblioteca, tutoriales en video, preguntas de autoevaluación, etc.
 - La *herramienta Timeline (cronología)* proporciona procesos y fechas para la presentación, revisión, retroalimentación y evaluación del trabajo escrito
 - Con la funcionalidad *arrastrar palabras* o *rellenar los espacios en blanco*, los estudiantes tienen que arrastrar palabras al lugar correcto en una oración de acuerdo con las reglas de citación y los términos asociados a los tipos de plagio, etc.
 - En la tarea de la *herramienta de documentación*, los estudiantes enumeran las partes de su metodología de investigación (meta, objetivos, métodos, criterios, etc.) de acuerdo con la estructura y las explicaciones dadas u organizan el trabajo de acuerdo con la estructura requerida, etc.
- ▶ Se desarrolla una escala detallada para la evaluación del trabajo escrito (si se usa *Turnitin*, la escala de evaluación se desarrolla con la herramienta *Turnitin Rubric*, que luego se usa en el proceso de feed-back y evaluación del trabajo).
- ▶ Realizando una demostración de *Turnitin* u otra herramienta de coincidencia de texto, explicación de fuentes utilizadas correctamente y plagio en un informe de coincidencia de texto.

- ▶ Grabaciones de audio o video generadas por los estudiantes, que brindan análisis de pequeñas tareas prácticas, historias basadas en narraciones (por qué vale la pena ser honrado, ser capaz de pensar críticamente, respetar los derechos de autor, etc.), que luego se comentan en una discusión general.

¿Cómo preparar, presentar y evaluar trabajos escritos?

Los profesores deben preparar tareas para las que sería imposible utilizar trabajos escritos previamente, debe haber una buena organización de la presentación y evaluación del trabajo, tareas interesantes, evaluación de alta calidad de cada trabajo utilizando el feed-back constante de los estudiantes.

El docente debe considerar los siguientes aspectos:

- ▶ **No debe haber demasiadas tareas**, con el fin de que los estudiantes tengan suficiente tiempo para prepararse. El trabajo debe estar dirigido a habilidades específicas de los estudiantes.
- ▶ **Los temas del trabajo escrito deben ser individuales, orientados a problemas o creativos**, adaptados a un tema o módulo de estudio específico (los estudiantes no deben escribir sobre temas amplios o teóricos, deben analizar, explicar, aplicar su experiencia, analizar casos específicos, etc.).
- ▶ **Los temas deben ser actualizados anualmente**, (los problemas de investigación, los casos, el período de tiempo, las últimas fuentes utilizadas, las revistas científicas específicas u otros recursos pueden cambiar).
- ▶ **La preparación de obras de gran envergadura debe ser supervisada** (los estudiantes pueden presentar el trabajo por partes, presentar resultados intermedios, explicar las fuentes elegidas, discutir la elección de aspectos teóricos, etc.)
- ▶ **Cada trabajo debe ser honradamente revisado y evaluado** de acuerdo con el plan y criterios de evaluación elaborados con anterioridad y facilitados a los alumnos, y el feed-back específico que se les da.

¿Cómo implementarlo en entornos EVA?

- ▶ Realizar **actualizaciones anuales** de información acerca de los trabajos escritos, proporcionando materiales didácticos y una lista actualizada de temas de estudio, para que cada estudiante pueda elegir un tema por separado.
- ▶ La tarea se publica en el entorno Moodle para **enviar, comentar y evaluar**. Los estudiantes son informados sobre esto a través de mensajes de Moodle, calendario, etc.
- ▶ Se puede usar Word en el modo de edición, y la sección de comentarios se puede usar para revisar/consultar partes individuales del trabajo escrito o de los borradores previos, con el fin de **supervisar el proceso de escritura**.
- ▶ Revisar partes del trabajo escrito y todo el trabajo planificado en la tarea de Moodle o en el informe de verificación de *Turnitin*. Utilizar una escala de evaluación y una *nota de calificación* para comentarios y evaluaciones, donde los comentarios en el texto se pueden vincular a un punto específico en la escala de evaluación y sus razones.
- ▶ **Herramientas del tipo CaptureCam (Capturar cámara)** o similares pueden usarse para visualizar el proceso de escritura al asesorar a los estudiantes, o el estudiante puede usar estas herramientas para demostrar su habilidad para buscar fuentes.
- ▶ **Herramientas del tipo Google Meet, Zoom** u otras herramientas se pueden utilizar para consultas, presentaciones de trabajo y discusiones.

¿Cómo reconocer el plagio y utilizar herramientas de coincidencia de texto?

Coincidencia de texto = superposición de texto encontrada en la herramienta de selección con textos y otras fuentes de trabajos previamente preparados o publicados.

Si el trabajo escrito se prepara de manera independiente, creativa, con uso adecuado y citación de las fuentes de información, de acuerdo con las disposiciones de derechos de autor e integridad académica, de este modo se evitan y previenen los casos de plagio.

¿Cómo funcionan las herramientas de coincidencia de texto?

Las herramientas de coincidencia de texto realizan un informe de coincidencia de texto del trabajo enviado comparando otras fuentes y muestran: el porcentaje de superposición de texto, coloreando el texto que superpone las fuentes en las que se encontró la superposición y las referencias a ellas.

¡La herramienta de coincidencia de texto no muestra cuántos casos de plagio hay! ¡Solo proporciona superposiciones de texto para que sean revisadas por la persona responsable de la supervisión y para evaluar si las superposiciones específicas son casos de plagio!

Las herramientas de coincidencia de texto solo realizan coincidencias de texto (no pueden verificar imágenes, dibujos, códigos de programas, etc.), verifican solo las fuentes a las que tienen acceso (base de datos de la institución y en Internet) y las fuentes en el mismo idioma en el que se escribió el trabajo, (o para que incluya otros idiomas, tiene que tener una función de traducción adicional).

Coincidencia de texto que no puede considerarse plagio:

- ▶ citas, como extractos exactos del texto entre comillas con la fuente de la cita indicada. La cita puede ser más pequeña que unas pocas frases (algunas instituciones pueden definir el alcance con más detalle).
- ▶ bibliografías, descripciones de fuentes, referencias a fuentes
- ▶ conocimientos generales (p. ej., la Tierra es redonda);
- ▶ tablas, fórmulas y figuras de otros autores con referencia a las fuentes, siempre que se utilicen lícitamente (y/o de acuerdo con las normas de la institución) y que no se abuse de su tamaño y cantidad.
- ▶ varios nombres, título y terminología
- ▶ palabras sueltas u oraciones sueltas de carácter general
- ▶ anexos con referencias a fuentes que contienen material adicional (cuadros estadísticos, documentos legales o de otro tipo, etc.) que se utilizó para preparar el trabajo de análisis y resumen de la información.
- ▶ otros posibles casos legales

¿Qué significa el porcentaje de coincidencia de texto?

El porcentaje de coincidencias informado en el informe de coincidencia de texto muestra cuánto se superpuso el texto con otras fuentes en relación con el volumen de trabajo. Cuanto menor sea el volumen de trabajo, mayor será el porcentaje de superposición en la presentación, por ejemplo, una cita del mismo tamaño.

El porcentaje de coincidencias de texto que muestra la herramienta no indica el nivel de plagio en el trabajo, y las superposiciones no se consideran plagio, ¡deben evaluarse!

¿Qué porcentaje de coincidencias de texto se permite?

La buena práctica sugiere que no se deben establecer porcentajes específicos de superposición potencial, ya que esto socava la percepción de la prevención del plagio. Los estudiantes y profesores deben tratar de prevenir el plagio en el trabajo y no establecer o reducir formalmente el porcentaje de coincidencias de texto. Las instituciones deciden cómo se deben evaluar los informes de coincidencias de texto, si se debe evaluar el porcentaje de coincidencias de texto o si esta cifra no debe ser relevante para la detección de plagio. Algunas instituciones han decidido que los trabajos escritos no pueden contener más del 10% o 15% de superposición, siempre que no pueda haber coincidencia en cierta medida en un lugar. Básicamente, el porcentaje de superposición no muestra el verdadero tamaño del plagio. Incluso por encima del 30% o el 50% de coincidencia de texto en el trabajo no significa que haya plagio y viceversa: la coincidencia de texto puede ser del 10% y toda la coincidencia es un caso de plagio. Cada caso de superposición debe ser revisado y evaluado. Asimismo, la restricción del porcentaje de superposición específica no puede aplicarse cuando se elaboren trabajos que requieran la presentación y análisis de extractos de fuentes mayores, etc.

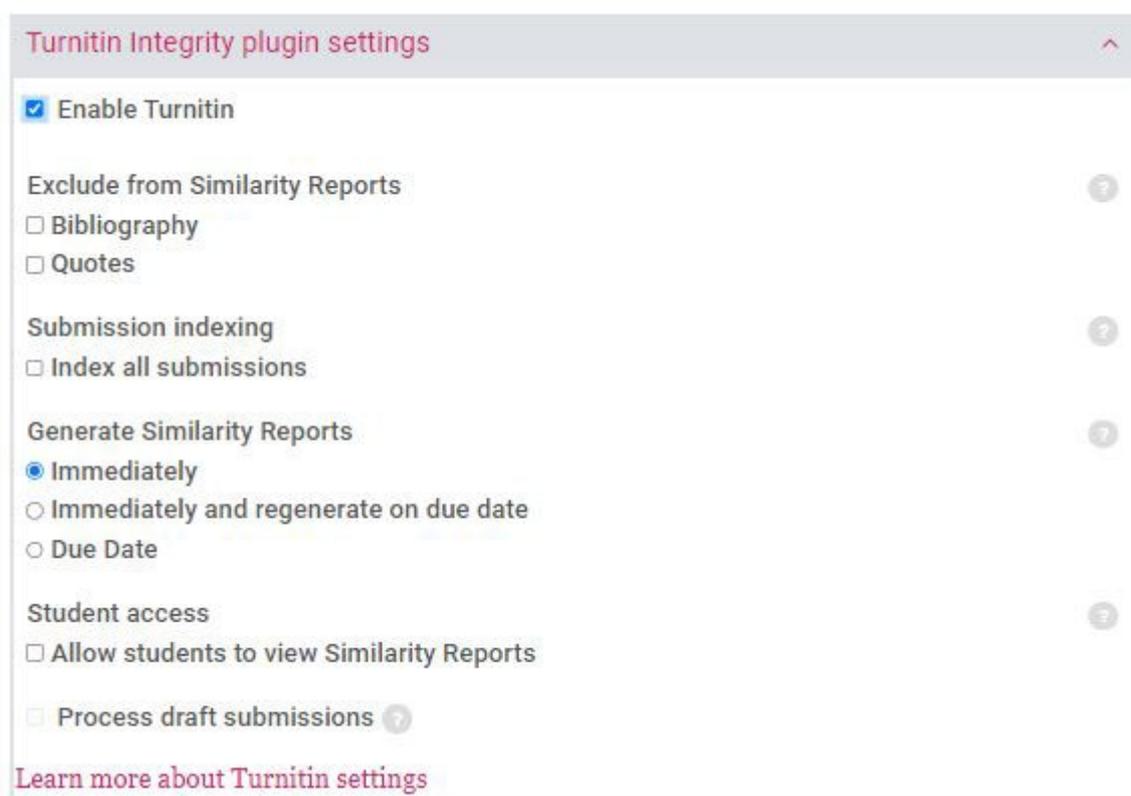
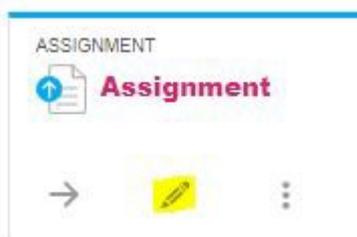
Uso de una herramienta de coincidencia de texto

La institución solo debe utilizar las herramientas de coincidencia de texto fiables y aprobadas. Los estudiantes y docentes no deben presentar sus trabajos en sistemas desconocidos que no son utilizados oficialmente por las instituciones, ya que pueden estar sujetos a expropiación, derechos de autor u otras infracciones. Las herramientas de coincidencia de texto se pueden utilizar iniciando sesión en sistemas individuales o integradas en el entorno de Moodle. En este caso, el profesor crea una interfaz para enviar el trabajo en el curso de Moodle como una tarea de Moodle en la que los estudiantes cargan el trabajo y luego el profesor y el estudiante pueden ver el informe de coincidencia de texto.

Las herramientas de coincidencia de texto deben usarse como una herramienta para prevenir y hacer pedagogía del plagio, no como un medio para castigar a los estudiantes. Los procedimientos de revisión de tareas deben estar establecidos con anticipación, para que los estudiantes sepan cuándo y cuántas veces se pueden enviar las tareas revisadas, y cuándo el profesor hará sus comentarios. Es una buena práctica que los alumnos puedan ver el informe de inspección por primera vez después de cargar el trabajo y corregirlo por su cuenta antes de que el profesor los haya revisado. Esto le da al estudiante la oportunidad de ajustar el trabajo sin temor a los comentarios y evaluaciones iniciales del profesor.

Los trabajos presentados durante el período establecido deben ser revisados por el profesor, se deben hacer comentarios específicos y se debe permitir que los estudiantes corrijan sus trabajos. No se permite la edición de trabajos si el trabajo presentado contiene casos de plagio masivo o está relacionado con las revisiones de la tesis final en la última etapa de su envío.

La institución debe definir cómo deben entenderse los casos de plagio, cuáles pueden ser sus tipos, qué tamaño pueden tener las citas en el trabajo escrito, qué es una coincidencia natural del texto y qué es un caso de plagio, qué sanciones se deben dar a un estudiante por una cierta cantidad de plagio, etc. El profesor debe conocer esta información y seguirla en el proceso de estudio.



Un ejemplo de cómo habilitar Turnitin en una tarea de Moodle:

Turnitin darbo ID	Pateiktas	Sutaptis	vertis					
--	--	--						
1979481419	22/12/12, 23:05	8% 	--/10					
--	--	--						
--	--	--						
--	--	--						
--	--	--						
1976612333	22/12/9, 21:17	75% 	--/10					

Después de que el alumno haya enviado la tarea, Turnitin muestra el porcentaje del texto plagiado



Similarity Report ID: oid:17247:142195575

● 31% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 28% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 17% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	alliance.edu.in Internet	3%
2	guides.library.upenn.edu Internet	3%

Informe de Turnitin con enlaces a bases de datos utilizadas

Mejores prácticas

- ▶ [Prevención de plagio](#) (Biblioteca y Centro de Recursos de Información de la Universidad de Ciencias Aplicadas de Kaunas, 2023).
- ▶ [Un proceso de escritura para evitar el plagio](#) (Universidad de Walden, 2019)

Recursos



- ▶ [Un enfoque holístico del plagio en la educación superior: niveles de agencia y análisis](#) (Domingues, 2021).
- ▶ [Organización de la investigación sobre el plagio de estudiantes universitarios: un enfoque de proceso](#)(Pàmies, Valverde & Cross 2020).
- ▶ [Medidas para la prevención del plagio en los trabajos escritos de los estudiantes: estudio de caso de la experiencia de ASU](#) (Stabingis, Šarlauskienė y Čepaitienė 2014).
- ▶ [¿Cómo elegir el mejor comprobador de plagio?](#) (Lee, 2023)



DERECHOS DE AUTOR

que son los derechos de autor (copyright)

Los derechos de autor (copyright) se refieren a los derechos que los creadores/artistas tienen sobre sus obras creativas (por ejemplo, literarias, científicas y artísticas).

Los derechos de autor (copyright) protegen los derechos relacionados con la propiedad intelectual, como libros, artículos, música, imágenes, videos, software, ilustraciones, textos científicos, ensayos de estudiantes, tesis, etc. Una fórmula matemática general no está protegida por las leyes de derechos de autor, pero un manual que incluye estas fórmulas matemáticas es. Los derechos de autor son necesarios para garantizar los ingresos de los creadores.

“En la UE, la protección de los derechos de autor se obtiene automáticamente desde el momento en que se crea la obra y no se requiere registro ni ninguna otra formalidad. Sin embargo, algunos países permiten el registro/depósito voluntario de obras protegidas por derechos de autor. Por lo tanto, el registro no es constitutivo del derecho pero puede ser útil en algunas situaciones (por ejemplo, para resolver disputas sobre la propiedad o la creación, para facilitar las transacciones financieras)” (European IP Helpdesk, 2019)

Aunque no es obligatorio, es una práctica común marcar un trabajo con derechos de autor con una letra R o C mayúscula en un círculo, donde el símbolo R significa Marca registrada, "todos los derechos reservados" y el símbolo C significa Copyright. Para utilizar el signo de derechos de autor (copyright), el trabajo creado debe ser lo suficientemente original.

Alcance de la protección

El *Convenio de Berna*, que es un sistema internacionalmente reconocido de protección internacional de derechos de autor (copyright), identifica dos categorías diferentes de derechos de autor:

- ▶ Derechos económicos: el artista/creador tiene derecho a vender/licenciar sus obras a terceros
- ▶ Derechos morales: el artista tiene derecho a reclamar la autoría de su(s) trabajo(s)

"El *Convenio de Berna* establece que los derechos económicos deben durar al menos durante la vida del autor más 50 años a partir de su muerte. Sin embargo, las legislaciones nacionales pueden brindar una protección más prolongada, por ejemplo, en la UE, 70 años a partir de la muerte del autor" (European IP Helpdesk, 2019)

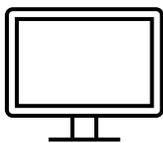
La Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea (EUIPO) proporciona servicios relacionados con la protección de los derechos de marca y diseño en toda la Unión Europea (UE) a través de una solicitud online. Los mismos principios de protección de derechos de autor se aplican en todos los países miembros de la UE, aunque puede haber algunas diferencias en cada uno de ellos según su legislación nacional.

Los derechos de autor para profesores y alumnos

De acuerdo con el informe sobre la propiedad intelectual en la educación en Europa de 2015, que mostró la necesidad de una mayor inclusión de los conceptos de propiedad intelectual (PI) en la educación, la EUIPO estableció una red de expertos, representantes de los ministerios de educación de los estados miembros de la UE así como de las oficinas nacionales de propiedad intelectual. El objetivo de esta red es liderar conjuntamente una política de desarrollo en el campo de la propiedad intelectual y la protección de los derechos de autor en la educación para apoyar la aplicación de la creatividad, la innovación y el desarrollo de la iniciativa emprendedora, pero con un uso ético y responsable de la PI – esto es, materiales protegidos en todas las plataformas digitales-.

La información acerca del tratamiento de la propiedad intelectual y los derechos de autor en materia educativa se encuentra en el Observatorio de la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea bajo el título "EUIPO - PI en la educación" y el objetivo principal de la Red de Propiedad Intelectual en la Educación tiene como objetivo promover la creatividad, la innovación, el espíritu emprendedor y el compromiso digital responsable entre los jóvenes europeos (Observatorio de la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea, 2023).

Las Preguntas frecuentes (FAQ) sobre derechos de autor para docentes es una fuente útil de información para docentes y estudiantes de la UE sobre las mejores prácticas en diferentes países de la UE y contiene respuestas a 15 preguntas clave sobre temas de derechos de autor en la educación y especialmente contenido protegido en el contexto de la educación online. Las condiciones para cada país de la UE se pueden encontrar a través del siguiente enlace:



Preguntas frecuentes sobre derechos de autor para profesores

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/faq-for-teachers>

Como ejemplo de las preguntas frecuentes anteriores, una breve cita de Croacia:

"P1. a. ¿Pueden los profesores sacar fotocopias o escanear páginas de libros o periódicos para sus alumnos? En caso afirmativo, ¿en qué condiciones pueden utilizarlos los profesores?"

[...] En general, al utilizar obras protegidas por derechos de autor, por ejemplo, en la enseñanza, los profesores están obligados a observar las siguientes condiciones:

- ▶ *deben indicar la fuente y el nombre del autor u otros titulares de los derechos de autor;*
- ▶ *por regla general, sólo se utilizará una parte de la obra o pasajes;*
- ▶ *el propósito de la actividad educativa debe ser no comercial;*
- ▶ *dar ejemplos en la docencia sólo está permitido para fines específicos prescritos por la ZAPSP (ZAPSP = Copyright and Related Rights Act de Croacia (NN 111/2021)), que sean de apoyo, enriquecimiento o complemento de la actividad docente y docente.*

Se observa que el propósito no comercial implica el propósito no comercial de una actividad docente individual, donde la estructura organizativa y la financiación de la institución educativa no son decisivos para determinar si la actividad docente individual es de naturaleza no comercial.

Base jurídica: Artículo 198(2), (3) y (4) ZAPSP

Q2. a. ¿Bajo qué condiciones se pueden exhibir películas en clase o en una institución en general?

La proyección de películas protegidas por derechos de autor y derechos conexos está permitida de acuerdo con la limitación sustantiva de los derechos de autor únicamente con el propósito de dar ejemplos en la enseñanza. En este sentido, la proyección de la película debe tener como finalidad apoyar, enriquecer o complementar la docencia y la actividad docente, por lo que debe existir una vinculación entre el material didáctico que se está procesando o el período histórico concreto que se está enseñando, y debe haber un vínculo entre las actividades docentes y la película que el profesor quiere presentar a los alumnos o estudiantes. Adicionalmente, un profesor debe tener en cuenta que, sin el consentimiento del titular de los derechos de autor y sin pago de remuneración, se le permite mostrar solo una parte de la película a los alumnos y estudiantes, pero no la película completa. Asimismo, el docente debe recordar que siempre se debe indicar la fuente y el nombre del autor u otros titulares de los derechos de autor de la película y que el propósito de la actividad docente no debe ser comercial.

Base jurídica: Artículo 198(2), (3) y (4) ZAPSP

(Extracto de la respuesta a la pregunta 6):

q6. ¿Bajo qué condiciones pueden los profesores o estudiantes usar material protegido por derechos de autor (como imágenes, artículos, fotos) de Internet con fines educativos, como en una tarea, presentación o en un entorno de aprendizaje digital?

La ley prevé explícitamente la posibilidad de utilizar una obra protegida por derechos de autor sin autorización previa del titular de los derechos de autor y/o sin pago de remuneración. (...) Las limitaciones sustantivas de los derechos de autor y derechos conexos de importancia para el uso de las obras publicadas lícitamente en Internet, y con fines de enseñanza y actividades docentes son: la limitación con fines de ejemplificación en la docencia o en la investigación científica (artículo 198, numerales 2 a 5 y artículo 199 ZAPSP), así como la limitación a efectos de utilizar citas, críticas y reflexiones (artículo 202 ZAPSP).

Las condiciones en las que los profesores pueden utilizar obras protegidas por derechos de autor o el objeto de derechos conexos legalmente disponibles online, como fotografías, artículos de periódicos, etc., con el fin de dar ejemplos en la enseñanza, durante conferencias, presentaciones o en el entorno digital, se refieren a lo siguiente: (i) cualquier uso de la obra debe respetar los derechos morales del autor y, por lo tanto, siempre es necesario indicar la fuente y el nombre del autor o de otros titulares de los derechos de autor; (ii) como regla, solo está permitido usar solo una parte de la obra o un fragmento; (iii) el objeto de la actividad docente debe ser no comercial; (iv) el propósito de dar ejemplos en la enseñanza debe ser apoyar, enriquecer o complementar la enseñanza y las actividades docentes y (v) cuando se trata de educación digital y transfronteriza, deberá tenerse en cuenta que el uso de dicha obra tiene lugar en el ámbito de la institución educativa, en sus instalaciones o en otro lugar o bien mediante un entorno virtual seguro accesible únicamente por parte de los alumnos y personal académico de la institución educativa. Adicionalmente, los profesores, alumnos o estudiantes que deseen utilizar el contenido publicado online para la enseñanza o la investigación científica, incluidas críticas, argumentos, reseñas, retrospectivas, reflexiones o similares, pueden utilizar citas o citar literalmente secciones de una obra protegida por derechos de autor o derechos relacionados. Al mismo tiempo, también debe darse el caso de que la obra protegida por derechos de autor o el objeto de un derecho conexo, del que se utiliza la cita, se haya publicado en Internet de forma lícita. La fuente y el nombre del autor deben indicarse cuando se usan citas, y el uso de las citas debe estar en la medida en que lo justifique el propósito declarado y debe reflejar una buena práctica.

Se debe solicitar la autorización del autor o titular de los derechos de autor para cualquier otro uso de los contenidos protegidos por derechos de autor o derechos conexos que se publiquen en Internet y que no

sean de dominio público y no estén cubiertos por las limitaciones sustantivas de los derechos de autor y derechos conexos. (etc.)

Cómo se pueden resolver los problemas de derechos de autor

Cuando se utilizan materiales de aprendizaje en un entorno virtual, se requiere especial precaución en relación con los derechos de autor; algunos materiales pueden citarse como fuentes secundarias. Dado que el uso no autorizado de material protegido por derechos de autor (por ejemplo, imágenes, videos, música) puede dar lugar a acciones legales, las universidades e instituciones educativas, así como los docentes, deben tener en cuenta los siguientes consejos para evitar la infracción de derechos de autor:

- ▶ **COMPARTIR EL ENLACE**- En el caso de ver un material de video o un trabajo publicado en Internet, en lugar de descargar y compartir el material con los estudiantes, comparta un enlace a la página web del material, siempre que el material esté disponible y colocado legalmente en una plataforma digital. De esta forma, los autores serán visibles y recibirán crédito por sus trabajos compartidos públicamente.
- ▶ **FUENTES DE ACCESO ABIERTO (OPEN ACCESS)**- Fomente el uso de plataformas de acceso abierto (Open Access) donde se comparte material de forma gratuita informando a tus alumnos sobre posibles plataformas para determinadas actividades (por ejemplo, Creative Commons). Dichas plataformas no cobran por el uso de material protegido por derechos de autor, siempre que se utilice únicamente con fines educativos, pero asegúrese de enseñar a sus alumnos a indicar la fuente del trabajo descargado protegido por derechos de autor.
- ▶ **EVITAR QUE LOS ESTUDIANTES DIFUNDAN TRABAJOS CON DERECHOS DE AUTOR**- Enseñe a sus alumnos las reglas básicas de protección de la propiedad intelectual y las posibles consecuencias legales para disuadirlos de difundir y compartir más información y materiales protegidos por derechos de autor que hayan recibido o usado en clase.

Los profesores también deben diseñar sus propios materiales y presentaciones protegidos por derechos de autor para sus clases utilizando obras de código abierto (Open Access) para que puedan compartir libremente su contenido con sus alumnos sin preocuparse por infringir los derechos de autor de otra persona.

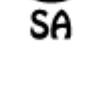
También es deseable que la institución de educación superior se suscriba a algunas plataformas digitales con fuentes de trabajos de autor (imágenes y artículos científicos) para mayor posibilidad de trabajo creativo de sus docentes y estudiantes.

Creative Commons

Creative Commons (CC) es un sistema internacional de licencias gratuito que permite al autor de una obra (por ejemplo, imagen, texto, video) definir cómo otros pueden usar la obra. El autor siempre conserva los derechos de autor (copyright), pero con la ayuda de las licencias CC es posible otorgar al usuario de la obra más derechos de uso de los que permitiría el derecho de autor.

Una de las ventajas de la licencia CC es el uso de obras de autor con fines educativos sin compensación. De esta manera, los estudiantes pueden usar libremente los trabajos bajo licencia CC (fotos, ilustraciones, plantillas, etc.) para sus ejercicios y proyectos, y copiarlos, compartirlos y, en ocasiones, cambiarlos sin pedir permiso al creador, pero es necesario analizar cuidadosamente el detalle de cada licencia.

Hay 4 elementos de licencia que se combinan para crear seis licencias *Creative Commons* (CC):

LICENSES	TERMS
	 Attribution Others can copy, distribute, display, perform and remix your work if they credit your name as requested by you
	 BY
	 No Derivative Works Others can only copy, distribute, display or perform verbatim copies of your work
	 Share Alike Others can distribute your work only under a license identical to the one you have chosen for your work
	 SA
	 Non-Commercial Others can copy, distribute, display, perform or remix your work but for non-commercial purposes only.
	 NC

Fuente: <https://libguides.longwood.edu/copyright/creativecommons>

BY (POR)	Los licenciarios pueden copiar, distribuir, exhibir, ejecutar y hacer obras derivadas y remezclas basadas en él solo si otorgan al autor o al licenciante los créditos (atribución) en la forma especificada por estos.
SA	Compartir por igual (<i>Share alike</i>)
NC	No comercial
ND	Sin trabajo derivado (<i>Non derivative work</i>)

Recursos

- ▶ [Paquete de información de Creative Commons para profesores y estudiantes](#)(Unidad Nacional de Derechos de Autor en nombre de los Grupos Asesores de Derechos de Autor – Schools and TAFE, 2023)
- ▶ [Su guía de PI en Europa](#) (European IP Helpdesk, 2019)
- ▶ [Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027](#)(Espacio Europeo de Educación, 2020)
- ▶ [Propiedad intelectual y educación en Europa. Estudio sobre educación en PI en los currículos escolares en los estados miembros de la UE con comparación internacional adicional.](#)(Oficina de Armonización del Mercado Interior. Marcas Registradas y Diseños, 2015)
- ▶ [Directrices para docentes y educadores sobre la lucha contra la desinformación y la promoción de la alfabetización digital a través de la educación y la formación](#)(Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura, Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura, 2022).
- ▶ [Informe final del grupo de expertos de la Comisión sobre la lucha contra la desinformación y la promoción de la alfabetización digital a través de la educación y la formación](#)(Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura, 2022)
- ▶ [Mejorar el aprendizaje a través de herramientas y prácticas digitales: cómo la tecnología digital en la educación obligatoria puede ayudar a promover la inclusión](#) (Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura, Melstveit Roseme, M., Day, L., Fellows, T., et al., 2021)
- ▶ [Educación digital: herramientas gratuitas para la autorreflexión](#) (Espacio Europeo de Educación, 2023)



ACCESIBILIDAD

La accesibilidad en entornos EVA se puede abordar desde muchos contextos diferentes. El primero de ellos se refiere a los aspectos técnicos y tecnológicos de asegurar la accesibilidad en las plataformas digitales, pero también de crear contenidos que sean adecuados para el entorno virtual. El siguiente aspecto incluye supuestos de información y comunicación de acceso ilimitado a materiales educativos dentro de las instituciones de educación superior, que está en la base del concepto de ciencia abierta y datos abiertos. La accesibilidad en entornos EVA incluye el aspecto sociológico al garantizar la diversidad, la equidad y la inclusión. Estos factores son un indicador del estado de desarrollo de los sistemas democráticos dentro de los países individuales, así como indicadores del desarrollo de las instituciones de educación superior. Adicionalmente, estos indicadores también son necesarios para la inclusión de grupos vulnerables y poco representados en la sociedad (p.ej. mujeres, inmigrantes, refugiados, personas mayores).

El diseño de materiales educativos para entornos EVA es un proceso multidisciplinario exigente basado en la innovación y la creatividad de los autores (creadores) del contenido, y también es necesario considerar la perspectiva de los demás actores – destinatarios del contenido y sus deseos, necesidades y expectativas. Por lo tanto, no debemos olvidar el aspecto pedagógico, que tiene como objetivo fortalecer las competencias digitales de los docentes en un entorno virtual que es significativamente diferente de las formas tradicionales de aprender y enseñar. El cambio de paradigma educativo en muchos países ha sido impulsado por la pandemia del Covid-19, que ha cambiado profundamente la forma en que vivimos y educamos.

¿Qué es la accesibilidad en un entorno online?

La accesibilidad en el entorno online requiere principalmente el conocimiento de las características de los medios online. Además, la creación de contenidos para medios online es uno de los siguientes desafíos, ya que se diferencian significativamente de los medios tradicionales como los libros, los materiales impresos o la televisión. Se utilizan diferentes formas de comunicación, que difieren según el tamaño del texto, materiales adicionales como video o audio. Un indicador clave del éxito es la interactividad y el alcance en el grupo objetivo.

Recursos



- ▶ [Las dimensiones de la accesibilidad a los sistemas de información online: implicaciones para la implementación de MIS \(Culna, 2015\)](#)
- ▶ [Accesibilidad digital: Retos y oportunidades \(Kulkarni, 2019\)](#)

¿Qué es el aprendizaje accesible?

La accesibilidad en el aprendizaje y la educación abarca conceptos como la ciencia abierta, los recursos abiertos y el acceso abierto a las fuentes de información. “Ciencia Abierta es la práctica de la ciencia de tal manera que otros pueden colaborar y contribuir, donde los datos de investigación, las notas de laboratorio y otros procesos de investigación están disponibles libremente, bajo términos que permiten la reutilización, redistribución y reproducción de la investigación y sus datos subyacentes y métodos” (Foster, 2021).

“Acceso abierto -Open Access- (OA) es información científica digital de acceso gratuito, ininterrumpido y en red ininterrumpida que permite leer, almacenar, distribuir, buscar, recuperar, indexar y/u otro uso lícito. Gratis en este contexto significa permanentemente libre de restricciones y condiciones de acceso y uso” (Academia Croata de Ciencias y Artes, 2021). Garantizar el acceso abierto se basa en documentos estratégicos que se incorporan a la legislación nacional, todo con el objetivo de brindar igualdad acceso a la información científica para todos. También debemos mencionar la disposición de las instituciones educativas para involucrarse en este complejo proceso mediante la creación de repositorios académicos digitales. Como ejemplos de buenas prácticas en Croacia, mencionamos la siguiente infraestructura de OA: CROSBİ, HRČAK y la base de datos Open Science en Finlandia.

Recursos



- ▶ [Directrices para la información accesible](#) (Agencia Europea para las Necesidades Especiales y la Educación Inclusiva, 2023)
- ▶ [Evaluación de la accesibilidad del aprendizaje online](#) (Badge, Cann, Dawson & Scott, 2008)
- ▶ [Creación de entornos de aprendizaje accesibles](#) (Thurber & Bandy, 2018).
- ▶ [La política de ciencia abierta de la UE](#) (Comisión Europea, 2019)
- ▶ [Directrices para los recursos educativos abiertos \(REA\) en la educación superior](#) (UNESCO, 2011)

Mejores prácticas

- ▶ [HRČAK - Portal de revistas científicas y profesionales croatas](#) (HRČAK, 2021)
- ▶ [Bibliografía científica croata CROSKI](#) (Hrvatska znanstvena bibliografija, 2023)
- ▶ [Base de datos de Ciencia Abierta de Finlandia](#) (Secretaría de la Federación Nacional de Coordinación de la Investigación y la Ciencia Abierta de las Sociedades Académicas de Finlandia, 2023)

Accesibilidad en e-learning

La accesibilidad en el entorno online es importante para la implementación exitosa del aprendizaje virtual, no solo para los estudiantes con necesidades especiales, sino para todos los alumnos. Es importante garantizar la igualdad de oportunidades para todos considerando los aspectos técnicos y pedagógicos, así como los aspectos relacionados con el contenido.

Ejemplos de **accesibilidad técnica** en e-learning:

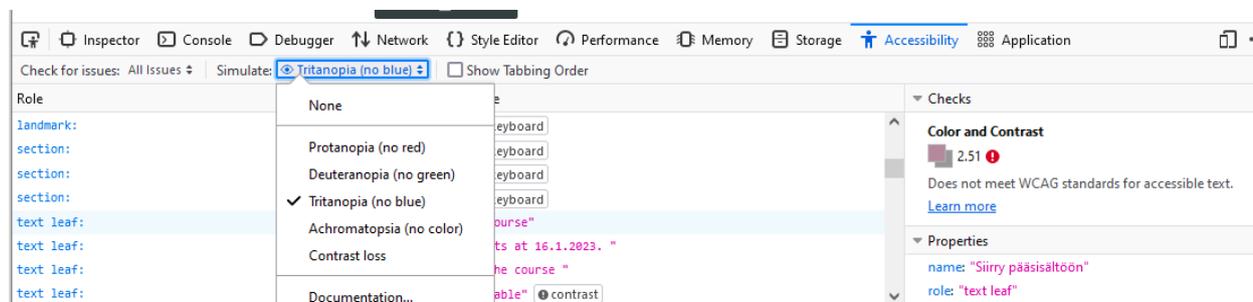
- ▶ Los entornos y materiales de aprendizaje online se pueden utilizar, por ejemplo, con diferentes herramientas, como lectores de pantalla.
- ▶ El texto y el fondo deben tener un contraste adecuado y las fuentes utilizadas deben ser lo suficientemente grandes.
- ▶ Los archivos de audio/videos incluyen transcripciones

Ejemplos de **accesibilidad pedagógica** en e-learning:

- ▶ el contenido de aprendizaje está disponible en diferentes formatos para apoyar a los estudiantes que se benefician de los materiales de aprendizaje auditivos frente a los visuales
- ▶ los estudiantes pueden elegir si, por ejemplo, elaboran el examen final en formato de video, texto o audio

Ejemplos de **aprendizaje virtual accesible desde el punto de vista del contenido**:

- ▶ el contenido de aprendizaje (por ejemplo, texto) se divide en unidades lógicas
- ▶ el lenguaje utilizado (imágenes, etc.) es claro



Un ejemplo de una verificación de accesibilidad técnica. Muchos navegadores permiten a los usuarios cuestiones relacionadas con la accesibilidad de un sitio web y, por ejemplo, simular tipos de daltonismo. Por ejemplo, en Firefox, esta herramienta está disponible en 'Más herramientas' > 'Herramientas para desarrolladores web' > 'Accesibilidad'.

Recursos

- ▶ [Checklist de accesibilidad para el desarrollo de cursos online](#) (Menéndez, 2023)
- ▶ [EVA de North Carolina Community College system: Checklist de accesibilidad de cursos online](#) (Comunidad de aprendizaje virtual de NCCS, 2014)
- ▶ [Accesibilidad para cursos online](#) (Universidad de Michigan, 2023)

Buenas prácticas (vídeos)

- ▶ [Accesibilidad del eLearning: acabando con los 10 mitos más importantes](#)(La Comunidad de Formación, Aprendizaje y Desarrollo, 2022)
- ▶ [La accesibilidad de Google Classroom potencia el aprendizaje inclusivo](#) (Google, 2020)
- ▶ [Reimaginar: Apoyar el aprendizaje inclusivo y accesible](#) (Microsoft Educación, 2022)

¿Cómo puede el e-learning mejorar la accesibilidad de la educación?

Garantizar la diversidad, la equidad y la inclusión

Garantizar la diversidad, la igualdad y la educación inclusiva se ha convertido en un imperativo para muchos países del mundo. Estos son los conceptos en base a los cuales se evalúa la estructura democrática de los países individuales y el desarrollo de su sistema educativo, el grado de libertades humanas, pero también los patrones culturales existentes. Una visión general comparativa del enfoque europeo de este problema, así como el estadounidense y el mundial, ayuda a comprender las diferencias que nos esforzamos por superar, todos con el mismo objetivo: garantizar una educación justa y accesible para todos.

Recursos



- ▶ [Evaluación de la accesibilidad: ¿Cómo de accesibles son los cursos online para estudiantes con discapacidades?](#) (Massengale y Vasques III, 2016)
- ▶ [Equidad e inclusión en la educación superior: Estrategias para la docencia](#) (Kumar y Refaei, 2021)

Mejores prácticas

- ▶ [Rúbrica de autoevaluación NERCHE para la institucionalización de la diversidad, la equidad y la inclusión en la educación superior](#) (New England Resource Center for Higher Education - NERCHE-, 2016)

Accesibilidad para grupos vulnerables de la sociedad

La inclusión en el sistema de educación superior implica también la inclusión de grupos vulnerables y marginados en la sociedad. Son personas con ciertas discapacidades cognitivas o físicas que pueden disminuir su competitividad en un mercado laboral exigente, pero no su deseo de alcanzar la igualdad de oportunidades. Los creadores de contenidos educativos deben ser conscientes de ello y tratar de adaptarlo a la edad y también a las dificultades de determinados grupos sociales.

Los grupos vulnerables incluyen refugiados e inmigrantes que, debido a su situación socioeconómica deficiente, tienen la necesidad de aprender durante toda la vida con el objetivo de integrarse más rápido y con más éxito en culturas y sociedades que son muy diferentes a las suyas.

Recursos



- ▶ [Las TIC en la Educación para personas con discapacidad \(UNESCO, 2011\)](#)
- ▶ [Evaluación de la accesibilidad: ¿Son los cursos online mejores que la instrucción presencial para brindar acceso al contenido del curso a estudiantes con discapacidades? \(Massengale & Vásquez, 2016\)](#)
- ▶ [Aprendizaje digital gratuito para la inclusión de inmigrantes y refugiados en Europa \(Castaño-Muñoz, Colucci & Smidt, 2018\)](#)

Mejores prácticas

- ▶ [Educación a distancia inclusiva para estudiantes con discapacidad en la Universidad de Padua \(Nota, 2020\)](#)
- ▶ [Inclusión social de refugiados en la educación superior: políticas y prácticas de universidades en Noruega \(Ábamosa 2021\)](#)
- ▶ [Promoción de la Integración Efectiva de Migrantes y Refugiados en la Educación, Experiencias en España, Serbia y Bélgica \(Bunar, 2019\)](#)
- ▶ [¿Qué es la Accesibilidad Digital? \(Sistemas Deque, 2019\)](#)
- ▶ [Cómo hacer que sus cursos de aprendizaje virtual sean accesibles para personas con discapacidades \(E-Learning al descubierto, 2017\)](#)

¿Cómo crear materiales de aprendizaje virtuales accesibles?

El diseño de materiales educativos para el aprendizaje virtual requiere un enfoque multidisciplinario y la cooperación de expertos de diferentes campos: informática, ciencias de la comunicación, pedagogía, logopedia, psicología, sociología, economía, etc. Es decir, la transferencia de conocimientos a través de los medios de comunicación y las formas de comunicación modernas (video, blog, vlog, podcast) requiere habilidades especiales: desde contar historias (storytelling), editar y editar hasta abordar el contenido de cursos abstractos de una manera simple y comprensible. Considerar las perspectivas de los estudiantes y la audiencia en general puede ser un camino útil, pero ciertamente no se debe pasar por alto la necesidad de una investigación continua de la experiencia del usuario.

Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (Universal Design for Learning -UDL-) forman una buena base para la creación de materiales de aprendizaje accesibles. De esta forma, el profesor no necesita necesariamente la información sobre las necesidades especiales de los alumnos en caso de que los contenidos y entornos de aprendizaje se hayan planificado como accesibles desde el principio. Por favor consulte la sección sobre "Diseño de aprendizaje" relacionada con este tema con más detalle.

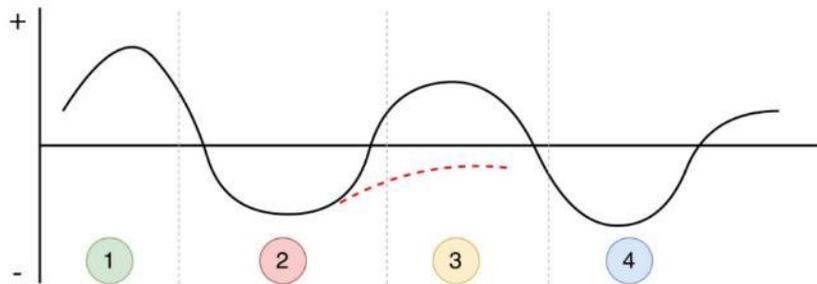


Photo 1: Cultural adaptation U curve by Sverre Lysgaard. Source: Wikimedia.

Adjuntar leyendas descriptivas a las fotos las hace más accesibles.

Arabic
Chinese (Simplified)
Chinese (Traditional)
Czech
Dutch
✓ English
Estonian
Finnish
French
German
Hungarian
Italian
Japanese
Korean
Malay
Polish
Portuguese
Russian
Spanish
Turkish
Ukrainian
Vietnamese

Your caption settings
Speaking language: English >
View Full Transcript
Caption settings

Host controls
Disable captions
Set up manual captioner...

Transcript
Search transcript

17:25:55
Designing educational material for e-learning requires a multidisciplinary approach and corporation of experts from different fields.

17:26:04
Informatics, communications, sciences, speech, therapy, psychology, sociology, economics, etcetera, namely, knowledge, transfer through modern mass media and forms and communication requires special skills from storytelling, editing to approaching the content of abstract courses in a simple and understandable way taking

17:26:32
the perspectives of students and the audience in general can be useful. Path.

17:26:36
But the need for quantities research of the user experience should certainly not be overlooked.

17:26:52
Universal design for learning, principles form a good paces for creation of accessible learning materials.

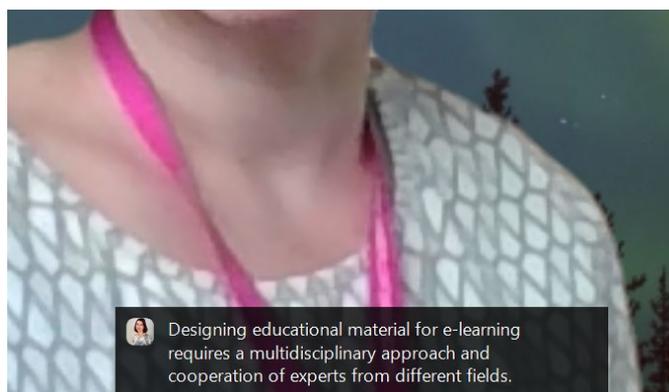
17:26:59
This way. The teacher doesn't necessarily need to information on students special needs in the case.

17:27:05
The learning, content, and environment have been planned as accessible from the get-go.

17:27:10
Please refer to the section on learning design related to this

Save Transcript

La herramienta de videoconferencia Zoom permite los subtítulos en vivo, así como la posibilidad de guardar la transcripción para su uso posterior.



La Herramienta Zoom de videoconferencia mostrando la adición de subtítulos mientras el presentador habla

Recursos



- ▶ [Un tutorial para hacer que el aprendizaje en línea sea accesible para estudiantes con discapacidades \(Burgstahler, 2020\)](#)
- ▶ [Rebeldes nórdicos: un enfoque combinado para arreglar la educación superior \(Lehtonen, Chew, Schilli y Varadarajan, 2019\)](#)
- ▶ [Competencia digital: proporcionar herramientas para crear un curso de aprendizaje inclusivo \(Universidad de Tasmania, 2022\)](#)
- ▶ [Cómo lograr la accesibilidad en eLearning: 4 principios \(Bleich, 2023\)](#)



PROTECCIÓN DE DATOS (RGPD)

El tema de esta sección tratará de los conceptos clave del *Reglamento General de Protección de Datos*, también conocido como RGPD. El Reglamento Europeo de Protección de Datos es aplicable en todos los estados miembros de la UE desde 2018. Aborda el uso de datos personales en empresas y en organizaciones, como las universidades.

Información personal

En el reglamento de la UE, el concepto de 'datos personales' significa *“cualquier información relacionada con una persona física identificada o identificable ('sujeto de datos'); una persona física identificable es aquella que puede identificarse, directa o indirectamente, en particular por referencia a un identificador como un nombre, un número de identificación, datos de ubicación, un identificador online o a uno o más factores específicos del estado físico, fisiológico, identidad genética, psíquica, económica, cultural o social de esa persona física”* (Diario Oficial de la Unión Europea, 2016).

En la práctica, los datos personales se refieren a cualquier dato que pueda asignarse a una persona de cualquier manera (por ejemplo, número de teléfono, dirección (IP), número personal, datos de cuenta, etc.). Siempre que se procesen datos personales, se aplica el RGPD.

La UE también aborda las cuestiones relacionadas con el uso de aplicaciones online. De acuerdo con el Reglamento, *“Las personas físicas pueden estar asociadas a identificadores online proporcionados por sus dispositivos, aplicaciones, herramientas y protocolos, como direcciones de protocolo de Internet, identificadores de cookies u otros identificadores como etiquetas de identificación por radiofrecuencia. Esto puede dejar rastros que, en particular cuando se combinan con identificadores únicos y otra información recibida por los servidores, pueden usarse para crear perfiles de las personas físicas e identificarlas”* (Diario Oficial de la Unión Europea, 2016).

Datos personales sensibles

La protección de datos personales es un término estrechamente relacionado con la privacidad, por lo que ambos se utilizan en relación con el RGPD. Una de las subcategorías de los datos personales son los **datos personales sensibles**. Esto puede referirse a, por ejemplo, información relacionada con el origen, la salud, la raza, las opiniones políticas o la religión de una persona. Este tipo de datos necesita protección de alto nivel.

El derecho a procesar datos personales

Una empresa u organización solo tiene derecho a procesar datos personales en caso de que:

- ▶ el usuario haya dado su consentimiento para utilizar los datos personales o
- ▶ la empresa/organización necesiten los datos personales para cumplir con sus obligaciones descritas en un contrato/una ley o debido a un interés legítimo
- ▶ los datos personales sean necesarios para proteger intereses comunes o intereses fundamentales de la persona

Declaración de privacidad

El RGPD requiere que el registrador (empresa / organización) informe al usuario registrado sobre qué datos personales se recopilan y cómo se procesan estos datos. El usuario siempre tiene derecho a solicitar esta información. El Reglamento no exige una declaración de privacidad. Sin embargo, una declaración de privacidad es una forma conveniente de informar a todas las personas registradas sobre la política de privacidad. Por lo general, una declaración de privacidad incluye la siguiente información

Como mínimo, se debe proporcionar la siguiente información a las personas registradas:

- ▶ quién procesa los datos personales
- ▶ por qué se recopilan y procesan estos datos
- ▶ cuál es la base legal para el tratamiento de los datos
- ▶ quién recibe los datos

En algunos casos se requiere información más detallada.

Recursos



- ▶ [REGLAMENTO \(UE\) 2016/679 DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos, y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE \(Reglamento General de Protección de Datos\) \(Diario Oficial de la Unión Europea, 2016\)](#)
- ▶ [Reforma de las normas de protección de datos de la UE \(Comisión Europea 2023\).](#)
- ▶ [¿Qué es el RGPD? \(Horizonte 2020, 2023\)](#)
- ▶ [Cómo tienen que adaptarse las universidades en el marco del nuevo Reglamento General de Protección de Datos de la UE \(GDPR\) \(Tatterfield, 2023\)](#)

Instituciones de Educación Superior y GDPR

Gestión de datos y supervisión de la actividad del usuario

Toda institución de educación superior debe velar por la protección de los datos personales de sus estudiantes y controlar la posibilidad de acceso de cada individuo o entidad. La tecnología hace que el acceso a los datos de los estudiantes sea relativamente fácil, por lo que se deben mantener varias medidas para mantener seguros los datos confidenciales.

Al tomar medidas para proteger los datos de sus estudiantes, las instituciones de educación superior deben considerar las siguientes medidas:

- ▶ Reducir la cantidad de recopilación de información.
- ▶ Supervisar y proteger las redes institucionales
- ▶ Capacitar a los empleados y al personal docente.
- ▶ Establecer criterios para eliminar información innecesaria
- ▶ Encriptar datos electrónicos
- ▶ Posibilitar el anonimato de los alumnos al publicar resultados
- ▶ Publicar políticas, procedimientos y protocolos de protección de datos.

Toda institución de educación superior debe mantener una política de mantenimiento de registros y normas claras que regulen el método de almacenamiento de datos, la duración del almacenamiento con respecto a categorías individuales de datos, así como el método de su almacenamiento (por ejemplo, evaluaciones de cursos individuales, registros de ejercicios, apuntes de actividades de los alumnos, etc.). Los plazos de conservación de los datos pueden ser más largos o más cortos, según el tipo de información (en principio entre 1 y 7 años después de la graduación del alumno).

Las instituciones de educación superior también deben prestar especial atención al uso de dispositivos móviles en las clases y mientras los estudiantes se encuentran en las instalaciones de la institución, como ordenadores portátiles y teléfonos móviles (smartphones), que cuentan con la posibilidad de piratear datos sensibles. Por lo tanto, se recomienda utilizar un servicio de correo electrónico seguro con cifrado de HTTPS, así como encriptar archivos con información confidencial.

Los docentes deben tener cuidado al mantener información confidencial sobre los estudiantes, dar acceso a la información que guardan y evitar discutir los registros de los estudiantes con otros, a menos que tengan una necesidad legítima (reuniones de profesores dentro del Departamento, solicitudes al Comité de Ética sobre estudiantes problemáticos, etc.). Asimismo, en la docencia, si presentamos ejemplos de trabajos de alumnos, es necesario utilizar imágenes neutras y evitar datos personales (nombre y apellidos) que revelen la identidad del alumno, salvo que contemos con su consentimiento por escrito. Si los datos reales son importantes, se puede modificar o difuminar la información confidencial.

Educar a los estudiantes sobre la privacidad.

Con el uso cada vez mayor de Internet para el aprendizaje y la enseñanza, existe un mayor riesgo de que los estudiantes se conviertan en víctimas de delitos cibernéticos, que pueden incluir fraude, robo de identidad, acecho, intimidación, estafas por correo electrónico, falsificación y robo de identidad. Por lo tanto, es necesario advertir a los estudiantes sobre estos riesgos y familiarizarlos con formas de protegerse a sí mismos, su privacidad y sus dispositivos.

Los estudiantes pueden tomar varias precauciones para proteger sus datos en los dispositivos móviles, como:

- ▶ Actualizar regularmente los dispositivos móviles y las aplicaciones, evitar sitios web desconocidos, eliminar e informar acerca de correos electrónicos sospechosos.
- ▶ Optimizar regularmente su sistema operativo, navegador y software de seguridad;
- ▶ Conectar todos los dispositivos domésticos a Internet a través de una red Wi-Fi segura;
- ▶ Use contraseñas seguras y autenticación de dos factores;
- ▶ Prestar atención a la publicación de información personal confidencial cuando utilicen las redes sociales.

Recursos

Artículos

- ▶ [Evaluación de la privacidad de los datos: un caso ejemplar para las instituciones de educación superior](#) (Habbabeh, Schneider & Asprion, 2019).
- ▶ [Preparando a los estudiantes para la era del Reglamento General de Protección de Datos \(GDPR\)](#) (Gligora Marković, Debeljak & Kadoić, 2019).
- ▶ [Comprender la privacidad de los estudiantes y proteger su información](#) (Keeter 2021).

Videoclips:

- ▶ [Orientación del RGPD para las escuelas](#) (Departamento de educación, 2023)
- ▶ [Toma de conciencia acerca del GDPR para el personal escolar](#) (GDPR en las escuelas - GDPRiS, 2023)

Uso de imágenes y videos en las universidades

También una foto o un video de una persona es un dato personal. Es por ello que las instituciones de educación superior deben prestar especial atención al tratamiento de las imágenes, videos y grabaciones que son objeto de protección de datos personales. Típicamente, los registros de imágenes se utilizan en la educación superior en diversas situaciones, desde clases online que generalmente se graban para que luego estén disponibles para los estudiantes, a través de publicaciones, sitios web y redes sociales. Tales fotos y grabaciones no podrán ser publicadas ni utilizadas en los sitios web/perfiles institucionales o en las redes sociales, si revelan la identidad del estudiante, excepto en el caso de que la institución cuente con el consentimiento por escrito del estudiante (para cada medio por separado).

En caso de que sea imposible obtener el consentimiento por escrito de las personas que aparecen en los materiales de foto/video, es necesario informar a todos los participantes con anticipación mediante la inclusión de un aviso en la invitación de que el evento se documentará digitalmente.

Grabación de conferencias

Los mismos requisitos se aplican a la creación y publicación de materiales de video en las instituciones de educación superior. Se debe advertir a los estudiantes con anticipación de la intención de grabar la conferencia (así como de que la grabación esté disponible para verla más tarde). El profesor puede pedirle al alumno que se identifique al comienzo de la lección, pero no puede pedir que su cámara esté encendida durante la grabación de la clase online. También se debe informar a los estudiantes si el chat

u otras formas de comunicación online (pizarras, etc.) se van a guardar y por qué razón. La plataforma a través de la cual se graban las clases debe proteger la privacidad de los estudiantes preservando la confidencialidad y seguridad de sus datos personales de acuerdo con el RGPD.

Moodle y RGPD

También Moodle recopila datos personales. Los datos pueden ser recabados en base a consentimiento, contrato, derecho legal o interés legítimo. Los usuarios siempre tienen derecho a solicitar una copia de la información que Moodle o la institución de educación superior tiene sobre ellos. Los datos típicos recopilados a través de Moodle son el nombre del estudiante, el correo electrónico, la cuenta de usuario, el contenido creado por el estudiante, como las tareas, los comentarios y los datos de registro. El problema de recopilar analíticas de aprendizaje de Moodle es complejo, ya que estos datos son bastante detallados y sensibles hasta cierto punto.

Leer más en: <https://moodle.com/privacy-notice/>

My active sessions

Log in	Last access	Last IP address
Thursday, 20 April 2023, 4:19 PM	Current session	10.897.287.78

Moodle recopila datos de las sesiones de navegador de los usuarios

Mejores prácticas

- ▶ [Aviso de privacidad para el entorno de aprendizaje Moodle](#) (Universidad de Jyväskylä, 2021)
- ▶ [Orientación sobre imágenes y videos relacionados con GDPR](#) (Universidad Global de Londres, 2019)
- ▶ [PREGUNTAS FRECUENTES RGPD Y EDUCACIÓN](#) (Universidad de Twente, Países Bajos, 2023)
- ▶ [RGPD para estudiantes](#) (Universidad de Karlstad, 2023)
- ▶ [Guía del estudiante sobre el RGPD](#) (Universidad de Londres, 2023)

RGPD y evaluación de estudiantes

El tema de la privacidad y el intercambio de datos personales sensibles debe ser regulado de antemano por el contrato de estudio de cada institución educativa con sus estudiantes. Toda institución educativa tiene la obligación, de acuerdo con su marco legal nacional, de recopilar y mantener registros de los exámenes (incluidos los registros de asistencia, actividades, participación y trabajo de los estudiantes, detalles de las pruebas o exámenes aprobados y elementos de la calificación final). Los profesores están obligados a evaluar el trabajo de sus alumnos de forma transparente según los criterios publicados previamente, pero también se debe informar a los alumnos sobre el método y la duración del almacenamiento de los elementos de evaluación individuales.

De acuerdo con el artículo 5 del reglamento sobre protección de datos (RGPD), *“Las universidades procesarán los datos personales con base en el principio de confidencialidad, es decir, los datos de los estudiantes deben estar protegidos contra el acceso no autorizado y deben estar disponibles para los profesores cuando sea necesario. Poner a disposición de cualquier cuerpo docente el expediente completo de un estudiante iría en contra del principio de minimización de datos, ya que sus calificaciones no constituyen información necesaria para que los docentes dicten las clases”*. Según los principios arriba mencionados, es preceptivo solicitar el consentimiento del estudiante para el acceso de los miembros del personal de la facultad, incluso cuando se procesan datos con fines de tutoría. Los profesores deben determinar de antemano los procedimientos relacionados con el manejo y acceso a documentos confidenciales con todos los involucrados en ciertos procedimientos (comité de evaluación, solicitud del tema para un trabajo final de curso, etc...)



Recursos

Cómo procesar datos personales en el aprendizaje virtual

- ▶ [Un marco holístico de evaluación de la madurez de la ciberseguridad para instituciones de educación superior en el Reino Unido](#) Aliyu, Maglaras, He, Yevseyeva, Boiten, Cook y Janicke, 2019.
- ▶ [Privacidad y E-Learning: una tarea pendiente](#) (Alier, Casañ Guerrero, Amo, Severance & Fonseca, 2021).
- ▶ [Protección de datos personales y privacidad en el aprendizaje online, orientación para estudiantes, profesores y padres, junio de 2020, versión 1.0](#), Instituto de Aprendizaje Sart de la Universidad Normal de Beijing (Huang, Liu, Zhu, Chen, Yang, Tlili, Fang y Wang, 2020).
- ▶ [Comprender la privacidad de los estudiantes y proteger su información](#) (Keeter, 2020).
- ▶ [Preparando a los alumnos para la era del Reglamento General de Protección de Datos](#) (Marković, Debeljak & Kadoić, 2019)

RGPD y servicios en la nube

- ▶ [Para que las analíticas de aprendizaje \(Learning Analytics\) sean sostenibles en el marco GDPR: consecuencias y camino a seguir](#) (Karunaratne, 2021).

RGPD en las redes sociales

- ▶ [Educación con sentido común: aprenda cómo mantener la confidencialidad de la información de los estudiantes en las redes sociales](#) (Alta, 2022)
- ▶ [Las publicaciones escolares en Facebook podrían amenazar la privacidad de los estudiantes. The conversation.](#) (Rosenberg, 2022)
- ▶ [Tomar fotos en eventos escolares: donde entra en juego el sentido común](#) (Comisión de protección de datos de Irlanda, 2019).
- ▶ [RGPD en Moodle](#). Moodle, 2023.

Otros temas

- ▶ [Una breve guía sobre el RGPD para escuelas y profesores](#) (School Education Gateway, 2018)
- ▶ [Una guía de GDPR para universidades](#) (Winqvist, 2023)
- ▶ [El RGPD y la educación superior: un debate de un panel de expertos en RGPD](#) (Damásio, 2023)

Referencias

- ▶ Abamosa Juhar. 2021. Social inclusion of refugees into higher education: policies and practices of universities in Norway. DOI: 10.1080/00131911.2021.2009443.
- ▶ Adobe Inc, 2019 *Create and verify PDF accessibility*. Retrieved 27.4.2023. helpx.adobe.com/acrobat/using/create-verify-pdf-accessibility.html
- ▶ Aksovaara Satu. 2021. *Opiskeluhyvinvoinnin perusta on pedagogiikassa*. Training notes. A presentation on 9.2.2022 at Savonia University of Applied Sciences.
- ▶ Alamer Ali & Alharbi Fawaz. 2021. *Synchronous distance teaching of radiology clerkship promotes medical students' learning and engagement*. *Insights Imaging* 12, 41. <https://doi.org/10.1186/s13244-021-00984-w>
- ▶ Alier, Marc, Casañ Guerrero Maria Jose, Amo Daniel, Severance Charles, Fonseca David. 2021. *Privacy and E-Learning: A Pending Task*. *Sustainability* 2021, 13, 9206. <https://doi.org/10.3390/su13169206>
- ▶ Aliyu Aliy, Maglaras Leandros, He Ying , Yevseyeva Iryna, Boiten Eerke, Cook Allan and Janicke Helge. 2020. *A Holistic Cybersecurity Maturity Assessment Framework for Higher Education Institutions in the United Kingdom*. *Applied Science* 2020, 10, 3660; doi:10.3390/app10103660
- ▶ Anderson Lorin, Airasian Peter & Krathwohl David. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pearson.
- ▶ Anwar Toni, Salam Sazilah, Saputro Ruijanto Eko & Zakaria Mohd Hafiz. 2019: *A gamification framework to enhance students' intrinsic motivation on MOOC*. *Telkomnika* vol.17, p.p. 170-178.
- ▶ Badge Joanne, Cann Alan, Dawson Emma & Scott Jon. 2008. *Assessing the accessibility of the online learning*. *Innovations in Education and Teaching International*. *International*, 45:2, 103-113, Doi: 10.1080/14703290801948959
- ▶ Balart Carmen & Cortes Silvia. 2015. *The use of digital portfolio as a strategy to assess learning skills in the context of initial teacher training*. *Dialnet*. Retrieved 25.10.2018. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5869963.pdf>
- ▶ Ball Samuel. 1977. *Motivation in education*.
- ▶ Barret Helen. 2023. *Is the future of ePortfolios in your pocket?* Retrieved 27.4.2023. <https://sites.google.com/site/mportfolios/home>
- ▶ Barret Helen, 2023. *ePortfolios with GoogleApps*. Retrieved 24.4.2023. <https://sites.google.com/site/eportfolioapps/>
- ▶ Bleich Corey. 2023. *How To Achieve Accessibility In eLearning: 4 Principles*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.edgepointlearning.com/blog/accessibility-in-elearning/>
- ▶ Brame Cynthia & Biel Rachel. 2015. *Setting up and facilitating group work: Using cooperative learning groups effectively*. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved 27.4.2023. <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/setting-up-and-facilitating-group-work-using-cooperative-learning-groups-effectively/>
- ▶ Brewer Graham, Sher Willy & Williams Anthony. 2007. *Utilising Learning Contracts to Stimulate Student Ownership of Learning*. Research gate.
- ▶ Bunar Nihad 2019. *Promoting Effective Integration of Migrants and Refugees in Education, Experiences for Spain, Serbia and Belgium*. European Trade Union Committee for Education.
- ▶ Burgstahler Sheryl. 2020. *A Tutorial for Making Online Learning Accessible to Students with Disabilities*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.washington.edu/doit/tutorial-making-online-learning-accessible-students-disabilities>
- ▶ CAST. 2018. *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Retrieved 27.4.2023. <http://udlguidelines.cast.org>
- ▶ Castaño-Muñoz Jonatan, Colucci Elizabeth & Smidt Hanne. 2018. *Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe*. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*. Volume 19, Number 2, April 2018
- ▶ Cavanah Michael. 2011. *Students' experiences of active engagement through cooperative learning activities in lectures*. *Active Learning in Higher Education* 12(1) 23–33.

- ▶ Cecchini José, Fernandez-Rio Javier, Méndez-Giménez Antonio, González Carmen; Sánchez Martínez Beatriz, Carriedo Alejandro. 2021. *High versus low-structured cooperative learning. Effects on prospective teachers' regulation dominance, motivation, content knowledge and responsibility*. European Journal of Teacher Education, 44:4, 486-501, DOI: 10.1080/02619768.2020.1774548
- ▶ Conde Vélez Sara, Delgado-García Manuel, Toscano Cruz María de la O. 2021: *Cooperative learning at university: opinion of students and application of the instrument Cooperative Learning Questionnaire (CLQ)*. Innovations in Education and Teaching International, 59:5, 564-573, DOI: 10.1080/14703297.2021.1932557
- ▶ Collado-Valero Joshua, Rodríguez-Infante Gemma, Romero-González MARTA, Gamboa-Ternero Sara, Navarro-Soria Ignasi, Lavigne-Cerván Rocío. 2021. *Flipped Classroom: Active Methodology for Sustainable Learning in Higher Education during Social Distancing Due to COVID-19*. Sustainability 2021, 13(10), 5336.
- ▶ Croatian Academy of Sciences and Arts, 2021. *Croatian Declaration on Open Access*. Retrieved 23. 1. 2021. <https://www.fer.unizg.hr/oa2012/declaration>
- ▶ Culnan Mary. 2015. *The Dimensions of Accessibility to Online Information Systems: Implications for MIS Implementation*. ICIS 1983 Proceedings. 4.
- ▶ Damásio, Hugo. 2023. *The GDPR and higher education - a debate by a panel of GDPR experts*. Retrieved 24.4.2023. <https://www.fullfabric.com/articles/the-gdpr-and-higher-education-a-debate-by-a-panel-of-gdpr-experts>
- ▶ Deque Systems. 2019. *What is Digital Accessibility?* Retrieved 28.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=grrx2Lva7T0>
- ▶ Department of education, UK. *GDPR Guidance for Schools*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=y09IHxv6u6M>
- ▶ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. 2011. *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceeding of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, pp. 9–15. doi: 10.1145/2181037.2181040
- ▶ Domingues Ivo. 2021. *A holistic approach to higher education plagiarism: agency and analysis levels*. Higher Education Research & Development, 1-16.
- ▶ EdubotsEU. 2023. *Exploring the Role of Chatbots in Higher Education*. Retrieved 25.4.2023. https://www.youtube.com/channel/UCiugOISwqPtZLP_L2ejLp-A
- ▶ EduTrends. 2016. *Gamification in Education*. Retrieved on 24.4.2023. <https://www.activateleadership.co.za/wp-content/uploads/2020/11/EduTrends-Gamification.pdf>
- ▶ E-Learning Uncovered. 2017. *Making Your E-Learning Courses Accessible for Those With Disabilities*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=sFq94HAcZFk>
- ▶ European Agency for Special Needs and Inclusive Education. 2023. *Guidelines for accessible information*. ICT for Information Accessibility in Learning project.
- ▶ European Commission, Executive Agency for Small and Medium-sized Enterprises. 2019. *Your guide to IP in Europe*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2826/94924>
- ▶ European Union Intellectual Property Office Observatory. 2023. *FAQ for teachers*. Retrieved on 27.4.2023. <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/faq-for-teachers>
- ▶ European Commission. 2019. *The EU's open science policy*. European Union.
- ▶ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. 2022. *Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training*. Publications Office of the European Union.
- ▶ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. 2022. *Final report of the Commission expert group on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training : final report*. Publications Office of the European Union.
- ▶ European Commission. 2023. *Reform of EU data protection rules*. Retrieved 28.4.2023. https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform_en
- ▶ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, Melstveit Roseme, M., Day, L., Fellows, T., et al., 2021. *Enhancing learning through digital tools and*

practices : how digital technology in compulsory education can help promote inclusion : final report. Publications Office.

- ▶ European Education Area. 2020. *Digital Education Action Plan 2021-2027*. Retrieved 27.4.2023. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
- ▶ European Education Area. 2023. *Digital education: free self-reflection tools*. Retrieved on 27.4.2023. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/about/self-reflection-tools>
- ▶ Faculty Focus. 2022. *Synchronous Online Classes: 10 Tips for Engaging Students*. Retrieved 27.4.2023. <https://www.facultyfocus.com/articles/online-education/online-student-engagement/synchronous-online-classes-10-tips-engaging-students/>
- ▶ Fazal Minaz & Navarrete Cezar. 2019. *Can Flipped Learning Work in Online Courses?* Academic Exchange Quarterly Winter 2019 ISSN 1096-1453 Volume 23, Issue 4.
- ▶ Fazal Minaz & Navarrete, Cezar, 2020. *Flipped learning in online courses: challenges and possibilities*. INTED2020 Proceedings, p. 139.
- ▶ Fisher Douglas, Frey Nancy & Hattie John Aallan. 2020. *The Distance Learning Playbook, Grades K-12: Teaching for Engagement and Impact in Any Setting – Module 3*. Sage Publications.
- ▶ Foster. 2021. *Open Science Definition*. Retrieved on 12.11.2021. <https://www.fosteropenscience.eu/taxonomy/term/100>
- ▶ GDPR in Schools (GDPRiS). GDPR Awareness for School Staff. Retrieved 28.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u_c
- ▶ Gligora Marković, M.; Debeljak, S.; Kadoić, N. (2019). *Preparing Students for the Era of the General Data Protection Regulation (GDPR)*, TEM Journal, 2019, 8, 150 – 156, <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:184:114090>
- ▶ Google. 2020. Google Classroom accessibility empowers inclusive learning. Retrieved 28.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=4j5-7xQ_7qM
- ▶ Han Shin-Il & Son Hyesook. 2020. *Effects of Cooperative Learning on the Improvement of Interpersonal Competence among Students in Classroom Environments*. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET), 7(1). 17-28. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/717>
- ▶ Hansch Anna, Newman Christopher & Schildhauer Thomas. 2015. *Fostering Engagement with Gamification: Review of Current Practices on Online Learning Platforms*. HIIG Discussion Paper Series No. 2015-04.
- ▶ Hattie John & Yates Gregory, 2013. *Visible learning and the science of how we learn*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315885025>
- ▶ Hughes Andrew, 2019. *5 Instructional Design Tips to consider for simulation training*. *eLearning Industry*. Retrieved 27.4.2023. <https://elearningindustry.com/simulation-training-instructional-design-tips>
- ▶ HRČAK. 2021. *Portal of Croatian scientific and professional journals*. Retrieved on 27.4.2023. <https://hrcak.srce.hr/en>
- ▶ Horizon 2020. 2023. *What is GDPR?* Proton AG. Retrieved 28.4.2023. <https://gdpr.eu/what-is-gdpr/>
- ▶ Hrvatska znanstvena bibliografija. 2023. *Croatian Scientific Bibliography CROSBI*. Retrieved 27.4.2023. <https://www.bib.irb.hr/>
- ▶ Huang, R.H., Liu, D.J., Zhu, L.X., Chen, H.Y., Yang, J.F., Tlili, A., Fang, H.G., Wang, S.F. 2020. *Personal Data and Privacy Protection in Online Learning, Guidance for Students, Teachers and Parents*. Sart Learning Institute of Beijing Normal University. June 2020, Version 1.0.
- ▶ Iowa State University. 2023. *Peer assessment*. Retrieved 25.4.2023. <https://www.celt.iastate.edu/teaching/assessment-and-evaluation/peer-assessment/>
- ▶ Johnson David & Johnson Roger, 1996. *Meaningful and manageable assessment through cooperative learning*. Interaction Book Co.
- ▶ Johnson David, Johnson Roger & Holubec Edythe. 1999. *Cooperative learning in the classroom*. Barcelona, Editorial Paidós.
- ▶ Karlstad University. 2023. *GDPR for students*. Retrieved 23.4.2023. <https://www.kau.se/en/student/current-student/it-support/help/gdpr/gdpr-students>

- ▶ Karunaratne Thasmee. 2021. *For Learning Analytics to Be Sustainable under GDPR—Consequences and Way Forward*. Sustainability 2021, 13, 11524. <https://doi.org/10.3390/su132011524>
- ▶ Kaunas Library and Information Resources, 2023. *Plagiarism Prevention*. Retrieved 27.4.2023. <https://biblioteka.kaunokolegija.lt/en/aktualu/plagiato-prevencija/>
- ▶ Keeter Sandy. 2021. *Understanding Student Privacy and Protecting Their Information*. Retrieved 24.4.2023. <https://todaylearner.cengage.com/understanding-student-privacy-and-protecting-their-information/>
- ▶ Kim Bohyun. 2015. *Understanding Gamification*. American Library Association. Library Technology Reports, 51(2), 29-35.
- ▶ Kulkarni Mukta. 2019. *Digital accessibility: Challenges and opportunities*. IIMB Management Review. Volume 31, Issue 1, March 2019, Pages 91-98.
- ▶ Kumar Rita & Refaei Brenda. 2021. *Equity and Inclusion in Higher Education Strategies for Teaching*. University of Cincinnati Press.
- ▶ Latorre-Coscolluela Cecilia. 2020. *Flipped Classroom model before and during COVID-19: using technology to develop 21st century skills*. Interactive Technology and Smart Education. 22 Sep 2021, Vol. 18, Issue 2, pages 189 - 204
- ▶ Lee Christine, 2023. *How to Pick the Best Plagiarism Checker?* Retrieved 23.4.2023. <https://www.turnitin.com/blog/how-to-pick-the-best-plagiarism-checker>
- ▶ Lee Jihyun, Lim Cheolil & Kim Hyeonsu, 2016. *Development of an instructional design model for flipped learning in higher education*. Education Tech Research Dev 65, 427–453 (2017). <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9502-1>.
- ▶ Lehtonen Miiikka, Chew Jia Ying, Schilli Katharina & Varadarajan Adithya. 2019. *Nordic Rebels: A Blended Approach to Fix Higher Education*. Retrieved 28.4.2023. <https://unlimited.hamk.fi/ammatillinen-osaaminen-ja-opetus/nordic-rebels/#.ZEkbAXZByUI>
- ▶ London's Global University, 2019. *Guidance on Images and videos concerning GDPR*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.ucl.ac.uk/legal-services/ucl-general-data-protection-regulation-gdpr/guidance-notices-ucl-staff/guidance-note-capturing>
- ▶ Longwood University. 2023. *Copyright and Fair Use: Creative Commons*. Retrieved 27.4.2023. <https://libguides.longwood.edu/copyright/creativecommons>
- ▶ Marković Maja, Debeljak Sandra & Kadoić Nikola. 2019. *Preparing students for the era of the General Data Protection Regulation*. TEM Journal. Volume 8.
- ▶ McCool David. 2021. *Engaging Learners Through Simulations Is Easy With These 4 Tips*. eLearning Industry. Retrieved 27.4.2023. <https://elearningindustry.com/engaging-learners-through-simulations-is-easy-with-these-4-tips>
- ▶ Menedez Becky. 2023. *Accessibility Checklist for Online Course Development*. University of Maryland. Retrieved 28.4.2023. <https://www.umaryland.edu/media/umb/af/fctl/resources-page/Accessibility-Checklist-for-Online-Course-Development.pdf>
- ▶ Mendo-Lázaro Santiago, León-del-Barco Benito, Felipe-Castaño Elena, Polo-del-Río María-Isabel & Iglesias-Gallego Damian. 2018. *Cooperative Team Learning and the Development of Social Skills in Higher Education. The Variables Involved*. Front. Psychol., 22 August 2018. Sec. Educational Psychology. Volume 9 – 2018. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01536>
- ▶ Massengale Lindsey & Vasques III Eleazar. 2016. *Assessing Accessibility: How Accessible are Online Courses for Students with Disabilities?* Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, Vol. 16, No. 1, February 2016, pp. 69-79. doi: 10.14434/josotl.v16i1.19101.
- ▶ Microsoft Education. 2022. *Reimagine: Supporting inclusive & accessible learning*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=cToQ6-NVtLA>
- ▶ Mohsen Samuel. 2012. *Ethics principles in distance education*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, vol. 46, 2012. doi:10.1016/j.sbspro.2012.05.218.
- ▶ Nord Anglia Education, 2021. *The Importance of Online Learning to Students and Teachers*. Retrieved 27.4.2023. <https://www.nordangliaeducation.com/news/2021/03/17/the-importance-of-online-learning-to-students-and-teachers>

- ▶ National Copyright Unit on behalf of the Copyright Advisory Groups - Schools and TAFEs, 2023. *Creative Commons Information Pack for Teachers and Students*. Retrieved 27.4.2023. <https://smartcopying.edu.au/creative-commons-information-pack-for-teachers-and-students/>
- ▶ NCCS Virtual Learning Community. 2014. *Online Course Accesibility Checklist*. North Carolina Community College System Virtual Learning Community. Retrieved 27.4.2023. <https://www.waynecc.edu/wp-content/uploads/vlcCourseAcclListUpdated.pdf>
- ▶ NSW Government. 2022. *Strategies for student peer assessment*. Retrieved 24.4.2023. <https://education.nsw.gov.au/teaching-and-learning/professional-learning/teacher-quality-and-accreditation/strong-start-great-teachers/refining-practice/peer-and-self-assessment-for-students/strategies-for-student-peer-assessment>
- ▶ New England Resource Center for Higher Education, 2016. *NERCHE Self-Assessment Rubric for the Institutionalization of Diversity, Equity, and Inclusion in Higher Education*.
- ▶ Nota Paula. 2020. *Inclusive distance learning for students with disabilities at the University of Padua*. UNESCO. Retrieved 28.4.2023. <https://www.unesco.org/en/articles/inclusive-distance-learning-students-disabilities-university-padua>
- ▶ Official Journal of the European Union. 2016. *REGULATION (EU) 2016/679 OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation)*.
- ▶ Office for Harmonization in the Internal Market. Trade Marks and Designs. 2015. *Intellectual property and education in Europe. Study on IP education in school curricula in the EU member states with additional international comparison*. Doi: 10.2814/165598.
- ▶ Olt Melissa. 2002. *Ethics and Distance Education: Strategies for Minimizing Academic Dishonesty in Online Assessment*. Online Journal of Distance Learning Administration, Volume V, Number III, Fall 2002, State University of West Georgia, Distance Education Center.
- ▶ Online learning insights. 2023. *Power of the "Profile Pic" in Online Learning*. Retrieved 25.4.2023. <https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2012/06/07/>
- ▶ Pàmies Maria, Valverde Mireia & Cross Christine. 2020. *Organising research on university student plagiarism: a process approach*. Assessment & Evaluation in higher education, 45 (3), 401-418.
- ▶ Passmore John. 1984. *Academic Ethics?* Journal of Applied Philosophy. Volume 1. Issue 1. Pages 63-77. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5930.1984.tb00187.x>
- ▶ Pecorari Diane. 2021. *Perspectives on Positive Academic Ethics: An Introduction*, Journal of Academic Ethics. <https://doi.org/10.1007/s10805-021-09439-9>
- ▶ Phillips Jessica & Wiesbauer Franz. 2022. *The flipped classroom in medical education: A new standard in teaching*, Trends in Anaesthesia and Critical Care. Volume 42, February 2022, Pages 4-8. Trends in Anaesthesia and Critical Care. Short Communication
- ▶ Portland State University, 2023. Featured student e-portfolios. Retrieved 25.4.2023. <https://www.pdx.edu/university-studies/featured-student-e-portfolios>
- ▶ Sajiene Laima & Tamulienė Rasa. 2012. *Quality Assessment Parameters for Student Support at Higher Education Institutions*. Quality of Higher Education, 9, 120-139.
- ▶ Secretariat for the National Open Science and Research Coordination Federation of Finnish Learned Societies. 2023. *Open Science data base Finland*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.avointiede.fi/fi>
- ▶ Symonds Research. 2023. *21 Free Fun IceBreakers for Online Teaching, Students & Virtual and Remote Teams*. Retrieved 27.4.2023. <https://symondsresearch.com/icebreakers-for-online-teaching/>
- ▶ Tamulienė Rasa. 2014. *Student support identification model at non-university higher education studies*. Summary of Doctoral Dissertation. Kaunas: Vytautas Magnus University. <https://portalcris.vdu.lt/server/api/core/bitstreams/acab2b7e-6d49-4ca7-bb79-025be31f09ae/content>
- ▶ Tattersfield Kate. 2023. *How universities have to adapt under the new EU General Data Protection Regulation (GDPR)*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.fullfabric.com/articles/how-universities-have-to-adapt-under-the-new-eu-general-data-protection-regulation-gdpr>

- ▶ The Training, Learning and Development Community. 2022. *eLearning accessibility: Busting the top 10 myths*. Retrieved 28.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=Kj8Zk_YtEMo
- ▶ Sánchez G. 2015. *Peer Learning and Cooperative Learning: Psychopedagogical Principles and Teaching Methods*. Revista Ensayos Pedagógicos.
- ▶ Salt Lake Community College, 2023. *Student ePortfolio examples*. Retrieved 24.4.2023. <http://www.slcc.edu/eportfolio/index.aspx>
- ▶ Sengupta Debadrita. 2019. *What Is An eLearning Simulation And How Do You Create One? Elearning Industry*. Retrieved 27.4.2023. <https://elearningindustry.com/create-an-elearning-simulation-one>
- ▶ School Education Gateway. 2018. *A brief guide to GDPR for schools and teachers*. Retrieved 24.4.2023. <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/tutorials/brief-gdpr-guide-for-schools.htm>.
- ▶ Stabingis Linas, Šarlauskienė Lina & Čepaitienė Neringa. 2014. *Measures for plagiarism prevention in students' written works: case study of ASU experience*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 110, 689-699.
- ▶ Thurber Amie & Bandy Joe. 2018. *Creating Accessible Learning Environments*. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved 27.4.2023. <http://cft.vanderbilt.edu/guides-subpages/creating-accessible-learning-environments/>
- ▶ TGPi. 2023. *Colour Contrast Analyser (CCA)*. Retrieved 27.4.2023. <https://developer.paciellogroup.com/color-contrast-checker/>
- ▶ UNESCO. 2011. *Guidelines for open educational resources (OER) in higher education*. Commonwealth of learning. ISBN 978-1-894975-42-1.
- ▶ UNESCO. 2011. *ICTs in Education for people with disabilities*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education. ISBN 978-87-7110-183-6.
- ▶ University of Washington. 2022. *The AccessComputing project*. Retrieved 23.4.2023. <https://www.washington.edu/accesscomputing/20-tips-teaching-accessible-online-course>
- ▶ Valaitis Ruta, Sword Wendy, Jones Bob, Hodges Andrea. 2005. *Problem-based learning online: perceptions of health science students*. Adv Health Sci Educ Theory Pract. 2005 Aug;10(3):231-52.
- ▶ Vanderbilt University, 2022. *UDL in practice*. Retrieved 27.4.2023. <https://iris.peabody.vanderbilt.edu/module/udl>
- ▶ Varonen, Mari & Tyrväinen Paula. 2018. *eAMK quality criteria for online implementations*. In G. Ubachs and F. Joosten-driaanse (Eds.), *Blended and Online Learning: "Changing the Educational Landscape"*. Overview of papers on Higher Education for the Future as presented during the Online, Open and Flexible Higher Education Conference in Aarhus, October 2018, 103-112.
- ▶ Walden University. 2019. *A Writing Process for Avoiding Plagiarism*. Retrieved 27.4.2023. <https://academicguides.waldenu.edu/c.php?g=465757&p=7110846>
- ▶ Westermarck Kathryn. 2020. *Developing Rapport With Students In The Online Setting*. Retrieved on 23.4.2023. <https://elearningindustry.com/developing-rapport-with-students-in-online-setting>
- ▶ Wiley University Services. 2023. *Tips for Designing Live Sessions*. Retrieved 27.4.2023. <https://ctl.wiley.com/tips-designing-live-sessions/>
- ▶ Winqvist Johanna. 2023. *A guide to GDPR for universities*. Microsoft Pulse. Retrieved 24.4.2023. <https://pulse.microsoft.com/en/work-productivity-en/education-en/fa2-a-guide-to-gdpr-for-universities/>
- ▶ University of Bath. 2023. *Learning Design*. Retrieved 27.4.2023. <https://teachinghub.bath.ac.uk/learning-design-models/>
- ▶ University of Denver, 2018. *ePortfolios for Reflection. 7 best practices*. Retrieved 24.4.2023. https://otl.du.edu/wp-content/uploads/2020/02/BestPractices_ePortfoliosforReflection1.pdf
- ▶ University of Jyväskylä. 2021. *Privacy Notice for the Moodle learning environment*. Retrieved 6.9.2021. <https://www.jyu.fi/en/university/privacy-notice/privacy-notice-for-the-moodle-learning-environment>
- ▶ University of London. 2023. *Student Guide to GDPR*. Retrieved 28.4.2023. <https://london.ac.uk/sites/default/files/governance/gdpr-rights-guide-students.pdf>

- ▶ University of Michigan. 2023. *Accessibility for online courses*. Retrieved 28.4.2023. https://umich.instructure.com/courses/42496/pages/8-dot-1-accessibility-for-online-courses?module_item_id=380213.
- ▶ University of Tasmania. 2022. *Digital Competence – Providing Tools to Create an Inclusive eLearning Course*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.teaching-learning.utas.edu.au/content-and-resources/accessibility>
- ▶ The University of Twente. *FAQ GDPR AND EDUCATION*. Retrieved 28.4.2023. https://www.utwente.nl/en/cyber-safety/privacy/faq-gdpr-index/faq_gdpr_education/
- ▶ University of Waterloo. 2022. *Self-Directed Learning: Learning Contracts. Studying How to Apply Chatbots Technology in Higher-Education: First Results and Future Strategies*. Retrieved 27.4.2023. <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/tips-students/self-directed-learning/self-directed-learning-learning-contracts>

Anexo 2: Las hojas de información

The collage features several information sheets from Quality of Virtual Studies (QVS):

- GAMIFICATION:** Discusses the basics of gamification, its objectives, and how to differentiate it from other strategies. It includes a 'HOW TO IMPLEMENT' section.
- SIMULATIONS:** Explains simulation methods in online teaching, their objectives, and how to implement them. It includes a 'HOW TO IMPLEMENT' section.
- LEARNING DESIGN:** Focuses on learning design for online teaching, including a 'CHECK LIST FOR UDL' (Universal Design for Learning).
- PEER REVIEW:** Details the phases of formative and summative peer review, including objectives and implementation steps.
- ETHICS IN E-LEARNING:** Addresses ethical considerations in online learning, including a 'HOW TO IMPLEMENT' section.
- COOPERATIVE LEARNING:** Discusses cooperative learning methods, their objectives, and implementation.
- STUDENT MOTIVATION IN VIRTUAL STUDIES:** Explores the need for motivation and ways to motivate students in virtual environments.
- FLIPPED CLASSROOM:** Provides information on flipped classroom models, including implementation and assessment strategies.

Each sheet typically includes sections for 'BASIC INFORMATION', 'OBJECTIVE', 'HOW TO IMPLEMENT', and 'CHECK LIST'.

EL DISEÑO DE APRENDIZAJE



Calidad de los Estudios Virtuales



HOJA DE INFORMACIÓN

DISEÑO DE APRENDIZAJE

El diseño del aprendizaje es un proceso que se centra en cómo aprenden los alumnos, en lugar de centrarse en cómo enseñan los profesores. El diseño del aprendizaje tiene en cuenta los resultados del aprendizaje y el grupo destinatario. Describe, por ejemplo, las actividades de aprendizaje, el contenido, la estructura, el calendario, los métodos de aprendizaje y la tecnología utilizada.

DISEÑO DE APRENDIZAJE UNIVERSAL

La idea del diseño de aprendizaje universal (UDL, por sus siglas en inglés para Universal Design Learning) es adaptarse a las necesidades de todo tipo de estudiantes. Los alumnos pueden tener diferentes habilidades y preferencias. Por ejemplo, una persona con discapacidad auditiva se beneficia de los subtítulos en videos educativos.

LISTA DE VERIFICACIÓN PARA UDL

Para adaptarse a las necesidades de los diferentes tipos de alumnos, proporcione múltiples medios de

- compromiso
- representación
- acción y expresión

CÓMO DISEÑAR EL APRENDIZAJE

- Establecer los resultados del curso
- Identificar los tipos de alumnos
- Diseñar actividades de aprendizaje
- Diseñar los contenidos de aprendizaje.
- Diseñar los materiales teniendo en cuenta los principios UDL
- Definir los métodos de apoyo.
- Definir los métodos de evaluación.
- Probar
- Recoger los comentarios
- ¡Aclarar y repetir!

DISEÑAR EL APRENDIZAJE PARA EVE

La tecnología debe apoyar el aprendizaje en lugar de ser el foco del aprendizaje. Alinear la tecnología con la educación e identificar para qué usarán los estudiantes la tecnología.

Para superar los desafíos más comunes de los estudios virtuales:

- crea una comunidad de aprendizaje para evitar el aislamiento
- plantea tareas semanales antes que un examen final
- proporciona apoyo regular
- proporciona materiales de aprendizaje reducidos
- crea una estructura del curso clara
- utiliza pocas herramientas
- adapta la enseñanza de acuerdo al nivel de los estudiantes



ELEGIR UN MÉTODO DE APRENDIZAJE



Calidad de los Estudios Virtuales



HOJA DE INFORMACIÓN

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Las teorías del aprendizaje pretenden explicar cómo aprenden las personas. Principalmente las teorías de aprendizaje más conocidas son el conductismo, el cognitivismo, el constructivismo y el conectivismo. El docente puede utilizar diferentes teorías de aprendizaje en diferentes situaciones de enseñanza para permitir el aprendizaje.

TAXONOMÍA DE APRENDIZAJE

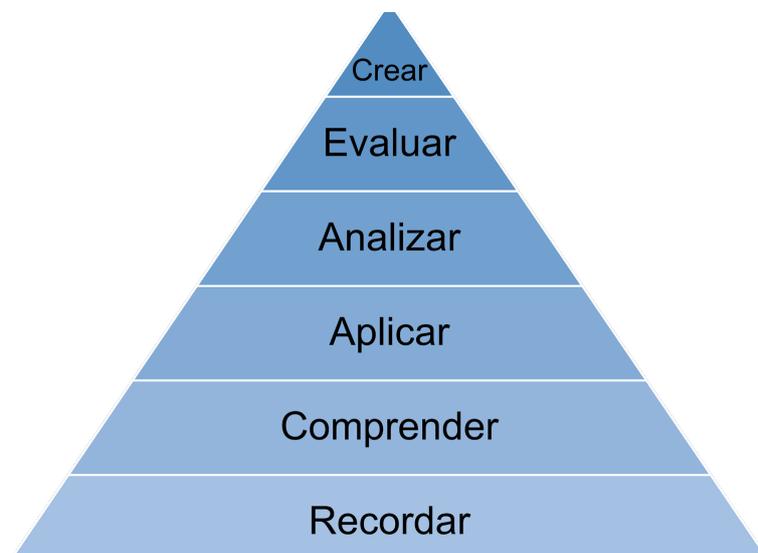
Según la taxonomía revisada de Bloom, el aprendizaje se basa en una serie de habilidades cognitivas: 1) recordar, 2) comprender, 3) aplicar, 4) analizar, 5) evaluar y 6) crear. Las habilidades de nivel superior no se pueden lograr sin lograr primero las habilidades de nivel inferior.

OBJETIVO

Los profesores deben seleccionar el método de aprendizaje que desarrolle las habilidades que los estudiantes necesitan lograr. Solo después de eso, el maestro puede seleccionar las acciones y herramientas de aprendizaje que apoyan el mismo objetivo. Por ejemplo, se debe seleccionar un método de aprendizaje diferente, desde memorizar la gramática hasta analizar un artículo de noticias.

CÓMO IMPLEMENTARLO

1. **Identificar los objetivos de aprendizaje.**
 - Por ejemplo, "aprender gramática"
2. **Identificar las habilidades cognitivas necesarias para alcanzar los objetivos.**
 - Por ejemplo, "recordar"
3. **Seleccione el método de aprendizaje**
 - Por ejemplo, el conductismo
4. **Seleccionar las actividades de aprendizaje, materiales y herramientas**
 - Por ejemplo, material de lectura + una herramienta de prueba en Moodle



Taxonomía revisada de Bloom





HOJA DE INFORMACIÓN

GUION PEDAGÓGICO

El guion pedagógico es el punto de partida para crear un plan del curso. El profesor crea la estructura del curso de acuerdo con el plan de estudios. El guion pedagógico debe responder a estas preguntas:

1. ¿POR QUÉ es importante aprender esto?
2. ¿QUIÉN lo hace y qué debe hacer?
3. ¿CUÁNDO debe hacerlo?
4. ¿CÓMO debe hacerse?

IMPLEMENTACIÓN

La teoría de aprendizaje elegida debe motivar a los estudiantes. El docente planifica el curso de forma que favorezca el aprendizaje. Las actividades de aprendizaje deben dividirse en pequeñas tareas y adecuarse para su realización en línea. Los estudiantes pueden monitorear el progreso de sus estudios y deben ser conscientes de lo que se espera de ellos.

ACTIVIDADES / EVALUACIÓN

La evaluación se lleva a cabo a lo largo del curso y con diferentes métodos por parte del profesor: autoevaluación, evaluación entre pares, automatizada. La retroalimentación se planifica y programa para y con los estudiantes y sirve también para recopilar sus comentarios. La evaluación guía la forma en que los alumnos estudian y aprenden Véase la taxonomía de Bloom

CRITERIOS DE CALIDAD PARA VLE

ESTRUCTURA DEL CURSO

- Los objetivos y resultados de aprendizaje deben ser claros y estar orientados a la vida laboral.
- Se debe medir el nivel de conocimientos inicial de los alumnos
- Las actividades de aprendizaje deben estar proporcionadas con el tamaño del grupo.
- La orientación del curso incluye el horario, la carga de trabajo, actividades y la valoración/criterios de evaluación
- Los métodos de aprendizaje deben apoyar los objetivos y resultados de aprendizaje

MATERIALES Y HERRAMIENTAS

- El material de aprendizaje debe estar actualizado.
- Las asignaciones deben ser comprensibles
- El material del curso debe ser accesible (texto, audio, video)
- Las herramientas LMS deben permitir la interacción (sincrónica/asincrónica)

EVALUACIÓN Y APOYO

- Se motiva y apoya a los estudiantes a lo largo del proceso
- Los criterios de evaluación deben ser claros.
- La evaluación se realiza a lo largo del curso.
- La valoración/evaluación se planifica usando la taxonomía de Bloom para apoyar y dirigir el aprendizaje
- Durante el curso, el profesor planifica cómo y cuándo se da retroalimentación.

SESIONES EN LÍNEA



Calidad de los estudios virtuales

Foto de SHVETS Production

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

HOJA INFORMATIVA

INFORMACIÓN BÁSICA

Una sesión online en vivo es aquella sesión en la que alumnos y profesores, ubicados en diferentes lugares, comparten un único espacio digital (virtual) para conectarse de forma remota en tiempo real.

Este entorno digital permite a los participantes verse y escucharse, intercambiar mensajes y documentación en tiempo real, así como utilizar herramientas y recursos adicionales que facilitan la interacción y participación de todos.

En los sistemas híbridos, en los que además se contemple el uso de aulas físicas, se requiere que en estas exista el equipo adecuado de cámaras y micrófonos que permitan la interacción del profesor y los alumnos en igualdad de condiciones con quienes se conectan de manera online.

OBJETIVO

Las sesiones virtuales síncronas son el espacio para fomentar la interacción, la comunicación y la colaboración entre los alumnos, con el profesor actuando como guía de la experiencia.

CÓMO IMPLEMENTARLAS

Partiendo de una planificación rigurosa, los aspectos fundamentales para llevar a cabo una experiencia de este tipo son la duración de la sesión, el número de participantes, el acceso a recursos adicionales que complementen la actividad docente y si tendrás grupos en presencial y online.

Desarrolla un guion de sesión que incluya los siguientes puntos y asigna un tiempo aproximado de dedicación a cada uno:

- Presentación del profesor y/o introducción del tema
- Agenda de la sesión (¿Qué haremos hoy?)
- Explicación del profesor y recursos de apoyo necesarios.
- Espacios para la discusión, actividad o dinámica (general o grupal) incluyendo preguntas tipo wooclap o trabajo colaborativo (con la ayuda de paneles tipo Miró o Muraly).
- Períodos de preguntas y respuestas, resolución de dudas
- Recapitulación de ideas, resúmenes, ideas clave.
- Cierre/conclusiones



FLIPPED CLASSROOM



Calidad de los estudios virtuales



Foto de Karolina Grabowska

HOJA INFORMATIVA

INFORMACIÓN BÁSICA

Metodología de aprendizaje activo que desplaza los momentos de instrucción teórica al tiempo de trabajo autónomo del alumno a través de vídeos o textos enriquecidos, con el fin de dedicar las sesiones presenciales u online con el profesor a la realización de tareas con una mayor exigencia cognitiva.

OBJETIVO

Esta metodología permite adaptar el estudio al ritmo de cada alumno a través de contenidos proporcionados online y dejar los momentos síncronos disponibles para que el profesor guíe a los alumnos en la aplicación del contenido en diferentes contextos, permitiendo el aprendizaje profundo. También facilita el uso de otras metodologías de aprendizaje activo como el aprendizaje cooperativo, las ABPs o la gamificación.

RECOMENDACIONES

Evita repetir en la sesión síncrona la explicación del contenido porque puede alentar a los estudiantes a no realizar la tarea anterior la próxima vez. Diseña actividades desafiantes que obliguen al estudiante a pensar en lo previamente estudiado, evocar los contenidos y aplicarlos en diferentes contextos.

CÓMO IMPLEMENTARLO

- Crea materiales para el trabajo asíncrono del estudiante
- Diseña el contenido de manera que se garantice la participación de los estudiantes en la sesión síncrona
- Selecciona la tecnología más adecuada
- Diseña actividades para aplicar-completar el aprendizaje de ese contenido después de la clase

LISTA DE POSIBLES ACTIVIDADES

- Problemas o estudios de casos,
- Trabajo colaborativo en documentos compartidos.
- Creación de mapas mentales, vídeos, infografías, podcasts,...
- Discusiones y/o debates
- Juegos de rol.

CÓMO EVALUAR

- Cuestionarios con feedback
- Evaluación por pares
- Participación en foros
- Participación en wiki
- Rúbricas





Foto de Lucas



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



Calidad de los Estudios Virtuales



HOJA DE INFORMACIÓN

INFORMACIÓN BÁSICA

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología de aprendizaje en la que los estudiantes adquieren un papel activo mediante la realización de un proyecto, normalmente en grupo. Ese proyecto se inicia a través de una pregunta desafiante del profesor y vinculada a la vida real. El docente debe asegurarse de que el alumno tenga todo lo necesario para resolverlo, y que en su resolución desarrollará todas las habilidades que se desean. A diferencia del aprendizaje basado en problemas, donde el énfasis está en encontrar soluciones, el aprendizaje basado en proyectos pone el foco en la obtención de un producto, es decir, en el proyecto mismo.

OBJETIVO

El objetivo de esta metodología es que el alumno presente un producto final (proyecto) que debe cubrir una necesidad o resolver un problema de la vida real y cuya resolución implica un cierto grado de complejidad. El aprendizaje se persigue a través de la investigación en grupo, durante un período de tiempo significativo, durante el cual se deben seguir una serie de fases.

CÓMO IMPLEMENTARLO

- Crea grupos heterogéneos con diferentes perfiles
- Define claramente las instrucciones a seguir y las fases a abordar para realizar el proyecto propuesto:
 - Fechas y formato de entrega
 - Calendario de tutorías
 - Espacios virtuales para el trabajo en equipo y sistemas de trabajo colaborativo como Google Drive.
- Como docente, asume el papel de guía y facilitador.
- Los estudiantes deben establecer su sistema de trabajo, roles y responsabilidades.

CÓMO EVALUAR

En este método, se pueden proponer varios tipos de evaluación:

- **Autoevaluación**, dependiendo tanto del proceso realizado como del rendimiento obtenido.
- **Coevaluación** entre los miembros del equipo (con rúbricas o participación del docente)
- **Evaluación** de cada fase del proceso, así como del producto final (preferiblemente con rúbricas), que además incluyen tanto feedback como feedforward.



APRENDIZAJE COOPERATIVO



Calidad de los estudios virtuales

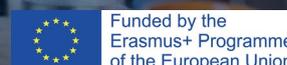


Foto de Fox

HOJA INFORMATIVA

INFORMACIÓN BÁSICA

El aprendizaje cooperativo (AC) es una metodología complementaria a otros métodos de enseñanza y aprendizaje y promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, sociales y de trabajo en equipo, que son decisivas para el éxito académico, profesional y personal del estudiante.

OBJETIVO

El objetivo principal del AC es mejorar las habilidades sociales y fomentar el crecimiento de cada alumno a través del grupo. Además, fortalece la autonomía del alumno y con ello, el aprendizaje profundo

TIPOS

Hay tres tipos de AC. El **AC formal** se utiliza para actividades específicas (ejercicios de resolución de problemas, estudios de casos, proyectos, creación de contenido, ...) que pueden ocupar una o varias sesiones de clase, y pueden llevarse a cabo de forma síncrona o asíncrona. El **AC informal** se utiliza para dinamizar una clase expositiva, facilitando el aprendizaje de los estudiantes y generando interacciones entre ellos, en parejas o grupos reducidos. El **grupo base** se refiere a grupos de ayuda o estudio, que pueden darse entre estudiantes de diferentes materias o cursos, y que se prolongan en el tiempo.

CÓMO IMPLEMENTARLO

Los 5 pilares de esta metodología son:

- Interdependencia positiva.
- Responsabilidad individual.
- Fomentar la interacción cara a cara.
- Habilidades sociales.
- Procesamiento de grupos.

LISTA DE VERIFICACIÓN DE DISEÑO

- Formación de equipos: grupos heterogéneos de 4-6 miembros en AC formal y 2 para AC informal. Asignación de roles, distribución de material, distribución de tareas. Selección de las herramientas que permiten el AC de forma asíncrona o síncrona. Uso de dinámicas AC (rompecabezas, lápices al centro, 1,2, 4, etc...). Evaluación y procesamiento grupal, y evaluación individual.

CÓMO EVALUAR

- Rúbricas para coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación. Lista de verificación de observación de habilidades sociales. Cuestionarios, preguntas abiertas, problemas, casos...



SIMULACIONES



Calidad de los Estudios Virtuales

Foto de Tima Miroshnichenko



HOJA DE INFORMACIÓN

INFORMACIÓN BÁSICA

Los métodos de simulación en la enseñanza en línea, permiten al alumno poner en práctica los conocimientos teóricos en entornos controlados (por ejemplo, los estudios en ciencias de la salud), representar situaciones cercanas al entorno laboral (simulación empresarial) o tener acceso a recursos limitados (software de aprendizaje o equipos especiales).

La particularidad del entorno en línea es que permite a los estudiantes experimentar la práctica de una determinada disciplina, actividad o tarea sin necesidad de estar físicamente en un entorno real.

OBJETIVO

El objetivo de una simulación es "recrear" una situación de la vida real en la que los alumnos deben tomar decisiones y pueden analizar los resultados, poniendo en práctica sus habilidades sin miedo al fracaso, aprendiendo de sus aciertos y errores y mejorando su confianza.

CÓMO IMPLEMENTARLO

Para abordar la metodología de simulación en experiencias online se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Partir de un problema o situación "real", teniendo en cuenta los pasos a seguir por el alumno, así como el objetivo final a alcanzar.
- Utilizar ambientes y personajes reales para que el aprendiz tenga una experiencia lo más cercana posible a lo que será la tarea a realizar en una situación real.
- Reproducir procesos siguiendo los pasos, herramientas y recursos habituales.
- Las simulaciones pueden comenzar con actividades relativamente simples, como un árbol de decisión a través de preguntas de selección o mediante píldoras de vídeo interactivas.
- Existen en el mercado sistemas de simulación específicos para determinadas disciplinas, como el ejercicio de la medicina y la enfermería, el uso de laboratorios de biología, química o física, así como programas de simulación empresarial que abarcan áreas como el marketing, las finanzas o la gestión de personas.



GAMIFICACIÓN



Calidad de los estudios virtuales



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Photo by Ann/H

HOJA INFORMATIVA

INFORMACIÓN BÁSICA

La gamificación incorpora elementos de diseño de juegos para aprovecharlos en el contexto educativo. No se trata de usar juegos per se sino de tomar algunos de sus principios o mecánicas como puntos o incentivos, narrativa, feedback inmediato, reconocimiento, libertad para cometer errores, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

OBJETIVO

El objetivo principal de esta metodología suele ser mejorar la motivación y participación de los estudiantes. Sin embargo, desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, el compromiso, la estrategia, la organización, la toma de decisiones, son algunas de las habilidades que se persiguen a través de la gamificación..

DIFERENTES OPCIONES

La gamificación debe diferenciarse de otras estrategias como el Game-Based Learning, que hace uso de juegos existentes con mecánicas establecidas que se adaptan para lograr un equilibrio entre el tema, el juego y la capacidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real, y Serious Games, que puede describirse como un juego con propósito que busca influir en la resolución de problemas reales en entornos fabricados que simulan la vida real.

CÓMO IMPLEMENTARLO

Pedagógicamente debes tener en cuenta los siguientes factores:

- Contexto (características, intereses y necesidades del alumnado, y recursos disponibles).
- Tiempos.
- Narrativa.
- Relación con el currículo.
- Jugadores (individuales o grupales)
- Componentes del juego (plataforma digital).
- Elementos del juego.

LISTA DE COMPROBACIÓN DE ELEMENTOS DEL JUEGO

- Metas y objetivos.
- Reglas.
- Componentes narrativos
- Libertad de elección y libertad para cometer errores
- Recompensas
- Retroalimentación
- Estado visible
- Cooperación y competencia
- Restricción de tiempo
- Progreso
- Sorpresas



EVALUACIÓN POR PORTFOLIOS



Calidad de los Estudios Virtuales



Foto de cottonbro

HOJA DE INFORMACIÓN

INFORMACIÓN BÁSICA

Un portfolio es un espacio (en este caso, digital) en el que el estudiante registra “evidencias de su aprendizaje” a lo largo de un curso o materia, utilizando diferentes recursos. Estas evidencias pueden ser compartidas con sus docentes para que puedan monitorear y evaluar estas evidencias y por ende, los logros de cada estudiante. Alternativamente, los portfolios también se pueden compartir con el resto de compañeros, lo que permite, por un lado, ofrecer diferentes puntos de vista sobre el proceso de aprendizaje de cada alumno, así como el intercambio de impresiones, puntos de encuentro o debates.

Finalmente, los portfolios pueden hacerse públicos, trascendiendo el ámbito puramente académico y convirtiéndose en una ventana al mundo laboral.

OBJETIVO

El propósito de un portfolio es centralizar en un solo lugar, las evidencias del aprendizaje de un estudiante, dándole la libertad de utilizar los recursos que considere más apropiados.

CÓMO IMPLEMENTARLO

Los pasos para desarrollar un portfolio (según Helen Barrett) son:

1. Propósito
2. Recogida pruebas y clasificación.
3. Reflexión sobre la actividad por parte del alumno. Esta reflexión trata sobre la actividad o acción en tiempo presente y que responde a la pregunta: ¿Qué estoy aprendiendo ahora?
4. Co-exposición, interacción, diálogo y retroalimentación.
5. Reflexión sobre los logros. La pregunta a responder sería: ¿Qué muestra este trabajo seleccionado sobre mis resultados de aprendizaje?
6. Selección, evaluación y reflexión (en el futuro).
7. Presentación/Publicación.

CÓMO EVALUAR

La mejor opción para evaluar un portfolio son las **rúbricas**, preferentemente compartidas y consensuadas con los alumnos previamente.

Las listas de verificación y las tutorías también se recomiendan para ayudar y orientar al estudiante en su proceso de aprendizaje.



EVALUACIÓN POR PARES



Calidad de los Estudios Virtuales



Foto de Elle Hughes

HOJA DE INFORMACIÓN

INFORMACIÓN BÁSICA

La evaluación por pares proporciona un proceso de aprendizaje estructurado para que los estudiantes opinen y se brinden retroalimentación sobre su trabajo. Esta metodología otorga a la interacción social un papel importante en la construcción del conocimiento, en la medida en que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades permanentes para evaluar y retroalimentarse mutuamente.

OBJETIVO

La evaluación entre pares promueve el aprendizaje a través de los mecanismos de las relaciones sociales:

- Conflicto cognitivo
- Organización y compromiso con la tarea compartida
- Ayuda mutua y gestión de errores.
- Habilidades de comunicación y uso de un lenguaje compartido.
- Mecanismos motivacionales y afectivos

TIPOS

- Retroalimentación formativa
- Calificación por pares
- Evaluación entre pares de la participación en trabajos grupales y de lo estudiado previamente, evocar los contenidos y aplicarlos en diferentes contextos

CÓMO PARA IMPLEMENTARLO

FASES DE LA EVALUACIÓN POR PARES FORMATIVA

- Identificación de la tarea.
- Explicación de la tarea y de los criterios de evaluación (mostrando ejemplos de ambos).
- Los estudiantes completan y envían un borrador de la tarea.
- Los estudiantes evalúan los borradores de otros estudiantes a través de una rúbrica y/o dejan comentarios constructivos.
- Los estudiantes reflexionan sobre los comentarios recibidos y los incorporan si lo consideran oportuno.
- El profesor evalúa y califica las tareas.

FASES DE LA EVALUACIÓN POR PARES SUMATIVA

- Explicación de la tarea y de los criterios de evaluación (mostrando ejemplos de ambos).
- Los alumnos realizan y entregan un trabajo final.
- Los estudiantes evalúan las tareas de otros 2-4 estudiantes utilizando la rúbrica de calificación y aportan sus comentarios.
- Las calificaciones se determinan para cada estudiante tomando la puntuación media dada por sus compañeros.
- El profesor realiza una evaluación final y una calificación que puede o no incorporarse a la nota media.





Herramientas de Moodle en estudios virtuales



Calidad de los Estudios Virtuales



HOJA DE INFORMACIÓN

¿QUÉ ES MOODLE?

Moodle es una gran plataforma de e-learning en la que profesores y estudiantes pueden subir y acceder a los materiales del curso como presentaciones, realizar clases de vídeo, comunicarse con los estudiantes en un chat en vivo, supervisar a los estudiantes a través de clases en vivo, calificaciones de ejercicios y pruebas finales, y gestionar casi todas las acciones del curso. Los profesores disponen de una gran variedad de herramientas, cada una de las cuales tiene su propia utilidad. Las herramientas están diseñadas para ayudar a los profesores a mejorar el aprendizaje y la participación de los alumnos en un Entorno Virtual de Aprendizaje.

USO DE HERRAMIENTAS DE MOODLE

Como docente, primero debes comprender la necesidad de la herramienta, es decir, qué quieres lograr y luego debes seleccionar la herramienta más adecuada. Si los comentarios muestran que los estudiantes no están usando la herramienta, debes revisar la herramienta, obtener comentarios y, si es necesario, probar una herramienta alternativa.

Algunas herramientas vienen de serie en Moodle, otras como Zoom Meetings, H5P no están preinstaladas, por lo que tendrás que ponerte en contacto con tu administrador para instalarlas. Puedes encontrar una lista de herramientas en: <https://moodletoolguide.net/en/>

HERRAMIENTAS PARA RECURSOS

- Etiquetas
- Archivos
- Páginas
- Libros
- URLs
- Carpetas
- Lecciones
- Base de datos
- Glosarios
- Wikis
- Chat

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN E INFORMACIÓN

- Cuestionarios
- Actividades
- Comentarios
- Talleres
- Foros
- Encuestas

TEN EN CUENTA

- Obtén retroalimentación periódica
- Utiliza los datos para comprender qué herramientas se utilizan más
- Realiza foros de discusión y recomendación con los estudiantes.
- Actualiza las metodologías y herramientas rápidamente
- No asumas que una herramienta o método sirve para todos
- Evita el uso excesivo de las mismas herramientas



APOYO Y ORIENTACIÓN AL ESTUDIANTE



Calidad de los Estudios Virtuales

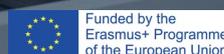


Foto de la producción de

HOJA DE INFORMACIÓN

POR QUÉ APOYAR A LOS ESTUDIANTES DE EVE - POR QUÉ SE NECESITA APOYO

- el número de horas de contacto profesor-alumno disminuye
- se presta mayor atención al aprendizaje independiente de los estudiantes
- los estudiantes pierden la oportunidad de recibir apoyo emocional informal de docentes y compañeros
- el sentimiento de pertenencia a la comunidad de una institución de educación superior es cada vez menor.

TIPOS DE INTERACCIÓN

- profesor - estudiante
- de igual a igual
- estudiante-personal administrativo

MÉTODOS DE APOYO EN EVE

- horas de oficina en línea
- asignatura bien estructurada y progreso claro del curso
- vídeos o correos electrónicos personalizados
- comunidad virtual
- salas de descanso
- apoyo técnico
- servicios de biblioteca/enlaces a recursos de biblioteca
- enlaces a servicios de apoyo a los estudiantes

QUIÉN NECESITA MÁS APOYO

- baja motivación para el aprendizaje
- estudiantes a tiempo parcial
- estudiantes de primer año, primer semestre
- estudiantes que trabajan
- estudiantes cuyo trabajo no se corresponde con su programa de estudios
- estudiantes que trabajan más de 10 horas a la semana
- poca experiencia previa de aprendizaje
- estudiantes de primera generación
- estudiantes de bajo nivel socioeconómico
- estudiantes con muchas responsabilidades familiares
- estudiantes más interesados en la vida personal y la carrera profesional que en los estudios

LISTA DE VERIFICACIÓN PARA LA PLANIFICACIÓN

- ¿Hay algún estudiante con discapacidad?
- ¿Hay estudiantes de edad no tradicional?
- ¿Hay estudiantes que trabajen?
- ¿Hay estudiantes de primer año?
- ¿Hay algún estudiante cuya asistencia a las actividades de aprendizaje es baja?
- ¿Hay estudiantes a tiempo parcial?
- ¿Hay algún estudiante que tenga muchas responsabilidades familiares?
- ¿Hay alumnos con baja motivación para aprender?



RELACIÓN Y COMUNIDAD



Calidad de los Estudios Virtuales

Foto por Cristian Dina



HOJA DE INFORMACIÓN

INFORMACIÓN BÁSICA

Construir relaciones es un componente importante para un clima positivo en el aula y necesario para minimizar la distancia física. Deben establecerse interacciones y conexiones entre profesores y alumnos, y también entre alumnos y grupos de alumnos.

EVALUACIÓN

En el caso de la **relación**, se propone una evaluación diagnóstica para valorar los estilos de aprendizaje y recoger los intereses de los alumnos.

En el caso de las **comunidades**, una herramienta muy útil para evaluar el desempeño son los contratos de aprendizaje.

SOBRE QUÉ REFLEXIONAR

¿Qué objetivos de relación le gustaría alcanzar?

¿Cuál es el arquetipo de sus alumnos?

¿Qué valiosos comentarios cualitativos para la mejora compartieron los estudiantes con usted en el pasado?

¿Se plantean acciones antes, durante y después del curso?

CÓMO ESTABLECER UNA BUENA RELACIÓN

- Personaliza tus planes de clase
- Comparte algo personal con tus alumnos
- Haz preguntas para establecer una relación
- Crea normas en el aula, contratos de aprendizaje con los estudiantes y pide su ayuda para elaborarlos

CÓMO TRABAJAR CON LAS COMUNIDADES

- No más de 5 miembros
- Considera la diversidad (edad, conocimiento, estilo de aprendizaje, etc.)
- Utiliza la metodología de trabajo en grupos
- Establece un contrato de aprendizaje

LISTA DE VERIFICACIÓN

- Comparte algo personal
- Crea una Netiqueta
- Escribe con un tono cercano y escucha con empatía
- Da retroalimentación propositiva y comparte retroalimentación general con el grupo
- Proporciona espacios de confianza
- Agradece los esfuerzos realizados



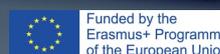
YOU
GOT
THIS

Foto de Prateek Katyal

MOTIVACIÓN ESTUDIANTIL EN ESTUDIOS VIRTUALES



Calidad de los Estudios Virtuales



HOJA DE INFORMACIÓN

LA NECESIDAD DE MOTIVACIÓN

La capacidad de los estudiantes para construir significados a través de los enfoques y herramientas utilizados en los EVE como Moodle es fundamental para el aprendizaje en línea. A través de la participación activa con los recursos digitales, los cursos deben construirse de tal manera que se inicie y mantenga una comunicación multimodal significativa, así como que se desarrolle la comprensión conceptual y epistémica del contenido.

Algunas de las principales razones por las que los estudiantes optan por abandonar los cursos en línea incluyen sentimientos de aislamiento, frustración y desconexión, así como la falta general de contacto con el profesorado, la participación del instructor y la interacción social.

CÓMO MOTIVAR

¡La clave de la motivación es el compromiso! Es importante mantener a los estudiantes comprometidos y motivados durante todo el curso para reducir la tasa de abandono. Comprender cómo se motivan los estudiantes debe ser el centro del diseño de cualquier curso o tema. Recuerda siempre que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, por lo tanto, se debe utilizar una variedad de herramientas de motivación. Estas herramientas deben actualizarse en función de la retroalimentación continua que se recibe de los estudiantes.

7 MANERAS DE MOTIVAR

- Personaliza el aprendizaje de tus alumnos
- Entiende lo que los inspira
- Proporciona comentarios significativos
- Usa herramientas de autocontrol como cuestionarios
- Establece un camino de aprendizaje claro que los estudiantes puedan seguir
- Fomenta la colaboración
- Usa una variedad de herramientas, no solo las que creas que son las mejores.

HERRAMIENTAS PARA

- Cuestionarios
- Gamificación como H5P, completar espacios en blanco, coincidencia de imágenes, búsqueda de palabras
- Herramienta de chat
- Herramienta de inserción de video
- Herramientas de página y libro para un viaje de aprendizaje claro
- Arrastrar y soltar

RECUERDA

- Obtén retroalimentación periódica
- Usa los datos para comprender qué herramientas son las más usadas
- Celebra debates y charlas de recomendaciones con los alumnos
- Actualiza rápidamente las metodologías y herramientas
- No des por sentado que una herramienta o método sirve para todo
- Evita el uso excesivo de las mismas herramientas





Foto: iStock

HOJA DE INFORMACIÓN

PRINCIPIOS PRINCIPALES

Se espera que los profesores sean responsables en la enseñanza a distancia y que exista un entendimiento mutuo entre ellos y los alumnos que participan en dicho proceso.

Según Mohsen (2012), *en la enseñanza a distancia, además de los principios morales comunes, deben tenerse en cuenta los siguientes:*

- **Principio 1:** Compromiso con el estudiante.
- **Principio 2:** Compromiso con el sistema de educación a distancia.
- **Principio 3:** Compromiso con la profesión y como educador profesional.
- **Principio 4:** Compromiso ético de los diseñadores instruccionales en el sistema de educación a distancia.

5 RAZONES POR LAS QUE LA ÉTICA ES IMPORTANTE EN E-LEARNING

1. Tiene en cuenta los problemas de acreditación y cumplimiento
2. Apoya la calidad de la experiencia de enseñanza y aprendizaje
3. Permite la equidad en los resultados educativos
4. Se preocupa por la privacidad de los estudiantes
5. Evita problemas de inclusión.

ÉTICA EN E-LEARNING

Hay **dos barreras** en el e-learning: distanciamiento y escasez de recursos

Soluciones para profesores:

- Ser empático y prestar apoyo a los alumnos
- Clases bien planificadas

También es necesario tener en cuenta la diversidad del alumnado (extrovertido o introvertido, habilidades técnicas, etc.).

CUESTIONES ÉTICAS EN E-LEARNING

- Asumir la responsabilidad en el aprendizaje electrónico
- Cuestiones de privacidad / Seguridad de la red
- Uso de contenidos digitales / Propiedad intelectual y derechos de autor
- Distancia y salud mental
- Disciplina de los alumnos / "Netiqueta"

RECORDAR

Los Códigos éticos se aplican a todos los miembros de los sistemas de educación a distancia, incluidos los gestores, profesores y otro personal académico y administrativo, estudiantes, voluntarios, proveedores y otros agentes asociados con la institución de educación a distancia.



PREVENCIÓN DE PLAGIO EN EVE



Calidad de los Estudios Virtuales

Foto de Miguel u00c1. padriu00f1u00e1n



HOJA DE INFORMACIÓN

LAS BASES

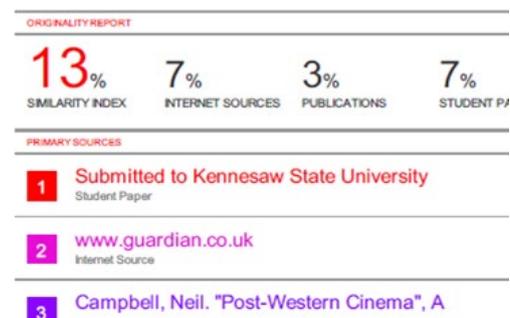
Los buenos resultados de la prevención del plagio en una institución dependen principalmente del conocimiento de cada docente sobre la integridad académica, los derechos de autor y los vínculos entre la alfabetización académica y la prevención del plagio. El profesor también debe utilizar las recomendaciones o directrices de la institución para el trabajo escrito. Especial importancia de la enseñanza sobre el plagio en el e-learning debido a la fácil disponibilidad de recursos en Internet.

LOS ESTUDIANTES DEBEN SABER

1. **Significado y contexto al escribir artículos** (qué habilidades se adquieren, por qué es importante la honestidad, el pensamiento crítico)
2. **Requisitos específicos del trabajo de estudio** (estructura, alcance, fuentes, criterios de presentación, retroalimentación y evaluación, etc.)
3. **Cómo planificar y preparar trabajos escritos** (cómo encontrar, seleccionar y citar fuentes, realizar una bibliografía)
4. **Prevención del plagio** (tipos de plagio y sus consecuencias, cómo funcionan las herramientas de coincidencia de texto y cómo interpretar los resultados, en relación con la cita de fuentes y los derechos de autor).

HERRAMIENTAS DE COINCIDENCIA DE TEXTO

Las **herramientas de coincidencia de textos** realizan **informes** de coincidencia de textos de los trabajos presentados, comparándolos con otras fuentes. Muestran el porcentaje de solapamiento de texto, las fuentes en las que se encontró el solapamiento y las referencias a las mismas. Una herramienta popular de comparación de textos en Moodle es **Turnitin**.



SIN PLAGIO

- citas, por ejemplo, extractos exactos de texto, entre comillas y con la fuente indicada.
- bibliografías, referencias a fuentes
- conocimientos generales (por ejemplo, la Tierra es redonda);
- tablas, fórmulas y figuras de otros autores con referencias a las fuentes,
- nombres, títulos y terminología diversos
- palabras sueltas o frases sueltas de carácter general
- apéndices con referencias a las fuentes
- otros posibles casos jurídicos.



DERECHOS DE AUTOR EN E-LEARNING



Calidad de los Estudios Virtuales

Foto de Miguel u00c1. padriu00f1u00e1n



HOJA DE INFORMACIÓN

Copyright (o derecho de autor) es el término utilizado para describir los derechos que los creadores/artistas tienen sobre sus obras literarias, científicas y artísticas.

Es una práctica común marcar un trabajo protegido por derechos de autor con una letra mayúscula R o C en un círculo.

El titular de los derechos de autor tiene los derechos exclusivos para:

- reproducir el trabajo
- preparar obras derivadas
- distribuir copias o transferir la propiedad
- realizar públicamente el trabajo (por ejemplo, mostrar una película, reproducir una grabación)
- exhibir el trabajo públicamente

Creative Commons (CC) las licencias están diseñadas para dar más opciones a los creadores que quieren compartir su contenido bajo ciertas condiciones. Las licencias CC más utilizadas son:



Con derechos de autor. Reutilizar requiere permiso del dueño.



Permitido reutilizar bajo licencia CC .



Sin derechos reservados. Puede ser usado sin permiso.

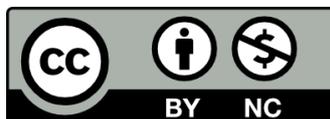
LICENCIAS CC POPULARES



Sin derechos reservados



Dar crédito al autor, compartir por igual (también comercialmente)



Dar crédito al autor, editar, compartir sin fines comerciales



Dar crédito al autor, compartir (comercialmente), sin editar

DERECHOS DE AUTOR EN E-LEARNING

Para proteger los derechos de autor en VLE, tenga en cuenta lo siguiente:

- compartir el enlace del sitio web del material, en lugar de descargar y compartir el material con los estudiantes.
- Alentar a los estudiantes a usar el acceso abierto a fuentes y plataformas (p.ej. CC)
- Obtener permiso del propietario original de los derechos de autor para su uso
- Evitar que los estudiantes compartan materiales protegidos por derechos de autor
- Diseñe su propio contenido original y sus presentaciones para conferencias sin preocupaciones de infringir los derechos de autor.

Para más información sobre propiedad intelectual y derechos de autor sobre educación visite este enlace:

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/ip-en-la-educación>



RGPD EN ESTUDIOS VIRTUALES



Calidad de los Estudios Virtuales



Foto de Fernando Arcos

HOJA DE INFORMACIÓN

¿QUÉ ES EL RGPD?

El objetivo del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) es armonizar y asegurar el uso de datos personales en la Unión Europea (UE).

Los conceptos clave del RGPD en la U.E relacionados con la educación superior incluyen:

- ✓ información personal,
- ✓ datos sensibles,
- ✓ acceso a datos personales
- ✓ tratamiento de datos personales

Por datos personales se entiende cualquier información que permita identificar a una persona (directa o indirectamente) a través de un identificador (dato) como un nombre, un número de identificación, etc.

Por datos sensibles se entienden los datos personales que revelan, por ejemplo, el origen étnico o el estado de salud de una persona.

PRINCIPIOS

Según el RGPD, las personas tienen conocimiento y control sobre cómo se utilizan sus datos personales. Las Organizaciones (incluidas las universidades) deben velar, por ejemplo, la transparencia, confidencialidad y exactitud de los datos personales recogidos. Deben intentar minimizar la recogida y el uso de datos personales.

CÓMO

En entornos virtuales de aprendizaje los datos de los estudiantes deben tratarse y mantenerse de manera segura y confidencial. Los estudiantes deben estar informados de qué datos personales (por ejemplo, sus análisis de aprendizaje) se están recopilando en los entornos virtuales de estudio.

Tips para proteger los datos de los estudiantes:

- Supervisar la actividad en las redes de la universidad
- Capacitar a los empleados sobre el RGPD y proporcionarles apoyo
- Reducir la cantidad de información recopilada y procesada
- Purgar la información innecesaria de los estudiantes
- Proporcionar el nivel mínimo de acceso necesario
- Cifrar/proteger los datos electrónicos y en papel
- Publicar políticas, procedimientos y protocolos de notificación en el RGPD

IMÁGENES Y VIDEOS

Tenga en cuenta que las imágenes, los videos y las grabaciones en educación superior también están sujetos a la protección de datos personales (RGPD): desde conferencias en línea, que generalmente se han grabado, hasta eventos como ceremonias de graduación o publicación de fotos en sitios web o redes sociales, ya sea un sitio web/perfil institucional o privado. También se requiere una base jurídica para el tratamiento de los materiales audiovisuales.





QVS @ Youtube



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union