

Los formatos de enseñanza y los instrumentos utilizados para ello matizan el aprendizaje de los estudiantes. Desde el lápiz y papel, hasta las más sofisticadas APP's de Realidad Aumentada, inciden en la construcción conceptual y el desarrollo de formas de pensamiento propios de cada época.

El aprendizaje virtual



Podemos considerar aprendizaje virtual como todo aquel aprendizaje mediado por tecnología en todos sus formatos electrónicos. Desde los recursos multimedia, incluida la televisión, hasta los softwares, aplicaciones de A.R. y sistemas informáticos especializados en e-learnig.



La internet se ha vuelto imprescindible en muchos aspectos de la vida moderna. La tecnología 5G, también revolucionará la manera como asumimos la tarea educativa.

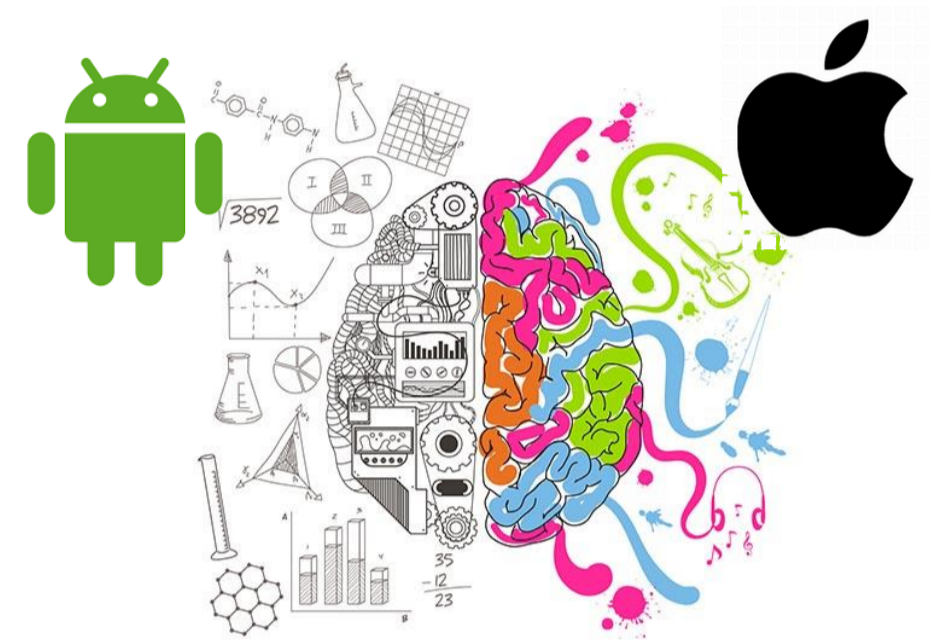


En todo el documento, pulsa sobre los iconos para acceder a más información.

Actualmente, los dispositivos móviles han adquirido una importancia central en el proceso de aprendizaje virtual. Es necesario educar a las nuevas generaciones en el uso de los teléfonos inteligentes, más allá del simple entretenimiento.

1 ¿Qué enseñar?

La naturaleza del tema a abordar en un escenario virtual determina el tipo de estrategia a utilizar. En este sentido, es importante reflexionar en torno a qué se quiere enseñar y qué aprendizaje se espera que obtengan los estudiantes.



Ejemplos de APP's para los distintos tipos de contenidos:

El aprendizaje de conocimientos DECLARATIVOS

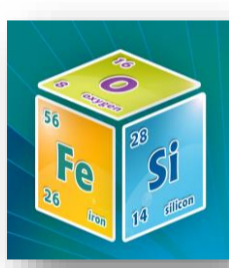
Es la competencia referida al conocimiento de datos, conceptos y principios.

El aprendizaje de conocimientos PROCEDIMENTALES

Es el conocimiento que se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, ...

El aprendizaje de conocimientos ACTITUDINAL-VALORALES

Es el "saber ser", la competencia que se desarrolla con base en actitudes y valores promovidas en el contexto del estudiante.



QUIZ DE LA TABLA PERIÓDICA
Favorece la memoria y el entrenamiento mental.



HISTORIA DEL MUNDO
Acontecimientos del mundo en una línea temporal.



THATQUIZ
APP para practicar a través de ejercicios de todas las asignaturas.



i-FÍSICA
Fórmulas de Física y problemas de aplicación.



RE THINK
Toma de decisiones y ciber acoso.



ETHICAL DECISION
APP que ayuda a tomar decisiones éticas.



2 ¿Dónde enseñar?

El papel del maestro es fundamental en el proceso de aprendizaje virtual en tanto se asuma como moderador de las actividades a realizar en el marco de una planificación del proceso de enseñanza.

Sabiendo qué tipo de contenidos se van a abordar, o cuál de ellos se va a enfatizar en el proceso de enseñanza, ahora se debe elegir el medio para llevar a cabo la consignación. A continuación, se describen algunos escenarios virtuales que pueden apoyar la tarea:



CLASS DOJO
Es una plataforma de gestión del aula en la que participan docentes, padres y estudiantes.



JITSI MEET
Es una aplicación de videoconferencia, VoIP, y mensajería instantánea con aplicaciones nativas para iOS y Android, y con soporte para Windows, Linux y Mac OS X a través de la web.



GOOGLE CLASSROOM

Es una plataforma educativa gratuita de blended learning. Forma parte de la Suite de Google Apps for Education, que incluye Google Docs, Gmail y Google Calendar.

BE ONLINE
Es un programa que facilita el acceso tanto a alumnos como docentes a plataformas de colaboración gratuitas como Microsoft Teams y Google Classroom, para la creación de sus propias clases virtuales.



iDoceo
El cuaderno de notas para iPad con todo integrado. Cuaderno, cálculos, plano de clase, diario, planner, gestor de recursos...

EDMODO
Edmodo es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.



MOODLE
es una herramienta de gestión de aprendizaje para Learning Content Management y es de distribución libre.

HANGOUST CHAT
es una aplicación de mensajería multiplataforma desarrollada por Google, que sustituye los servicios Google Talk, Google+ Messenger y Google+ Hangouts, unificando todos estos servicios en una única aplicación



SKYPE
Es un software distribuido por Microsoft que permite comunicaciones de texto, voz y vídeo sobre Internet



MICROSOFT TEAMS
Es una plataforma unificada de comunicación y colaboración que combina chat persistente en el lugar de trabajo, reuniones de video, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones.



BLACKBOARD COLLABORATE
Es una plataforma que permite generar espacios de comunicación en forma de salas virtuales, donde varios participantes se reúnen y pueden compartir diferentes aplicaciones: presentaciones, escritorio, pizarra virtual, etc.

¿Qué entorno es el mejor?
La mejor plataforma, aplicación o servicio, es el que se ajusta a los resultados de aprendizaje que se espera, a partir de la naturaleza del contenido que se desea abordar y el tipo de interacción que se quiere establecer con los estudiantes.

3 ¿Cómo evaluar el aprendizaje?

La evaluación requiere técnicas e instrumentos que permita tomar el estado que guarda el aprendizaje, con el fin de aplicar conocimientos y habilidades (trabajo colaborativo, presentaciones en equipo, participación activa en foros virtuales, participación en videoconferencias, etcétera).

En un ambiente virtual, es posible obtener evidencias de aprendizaje; y para ello podemos hacer uso de softwares y aplicaciones acordes a los propósitos establecidos.



THATQUIZ
Aplicación para practicar a través de todas las asignaturas.



KAHOOT!
Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios interactivos.



QUIZZIZ
Es una web que nos permite crear cuestionarios online que los alumnos pueden responder de tres maneras distintas.



PIKTOCHART
Es una aplicación para diseñar gráficos utilizando plantillas temáticas.



SOCRATIVE
Es un gestor de la participación de los estudiantes en el aula en tiempo real. Permite evaluar test, evaluaciones, actividades; y manejar los datos por el docente.

En un escenario virtual, podemos enfocar la atención en la evaluación del desempeño, donde el alumno muestra sus capacidades de manera directa. Esto es posible cuando crea algún producto digital (cartel, infografía, collage, mapa mental, síntesis, etcétera) o bien, involucrándose en una actividad en la que tenga que aplicar conocimientos y habilidades (trabajo colaborativo, presentaciones en equipo, participación activa en foros virtuales, participación en videoconferencias, etcétera). Otro aspecto importante es establecer mecanismos de comunicación permanente, que haga posible la retroalimentación efectiva. Este es un aspecto fundamental y necesario que permite al estudiante mejorar su desempeño.