

Enseñanza mediada por tecnología: algunas consideraciones pedagógicas



Secretaría Académica
**Universidad
Nacional de San Luis**

SIED

Enseñanza mediada por tecnología:

Algunas consideraciones pedagógicas

SIED - DEDA

Autoras:

OLGUIN, Patricia

MONTHELIER, Mariela

PIANUCCI, Irma

"Tenemos que empezar preguntándonos qué es lo que el e-learning nos permite hacer que no pudiéramos hacer antes. Y de qué manera las redes y la pedagogía interactiva pueden contribuir para mejorar la calidad de las experiencias educativas" Garrison, D.R.

Los aportes, recomendaciones y sugerencias que se explicitan en el presente documento se enmarcan en el modelo pedagógico, tecnológico y comunicacional propuesto en el Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) de la Universidad Nacional de San Luis OCS N° 05/18 http://digesto.unsl.edu.ar/docs/201804/20180425113526_17664.pdf

- RESOL-2019-181 –APN-SECPU#MECCYT

Presentación

Este tiempo que nos toca vivir, un tiempo diferente, extraño, de emergencia sanitaria global, nos enfrenta a nuevas situaciones familiares, sociales, laborales. En este contexto se ha vuelto recurrente la pregunta si será posible enseñar y aprender más allá de las aulas presenciales. Desde el campo teórico la respuesta es rotundamente afirmativa. Sin embargo, la práctica, nos ha puesto en contacto con las brechas tecnológicas, si bien el acceso a las tecnologías ha crecido significativamente, su uso apropiado y con sentido educativo está desigualmente distribuido y, aún nos queda superar el tercer desafío que es asumir con una lógica innovadora la generación de un entorno educativo diferente al modelo presencial.

Tenemos claro que hay que continuar enseñando y hay que continuar aprendiendo y que debemos hacerlo sin la relación física, directa y cara a cara entre profesor y alumnos y de éstos entre sí como lo veníamos

haciendo. Se hace necesario, entonces, prepararnos para sostener de la mejor manera posible los procesos de enseñanza y aprendizaje. No se debe confundir un sistema de educación a distancia con la incorporación de recursos tecnológicos a procesos educativos presenciales.

Como punto de partida, cabe tener presente:

- Los escenarios digitales nos posibilitan presencia, encuentro y vínculo.
- Las herramientas, recursos y aplicaciones utilizados dependerán de los objetivos pedagógicos que el docente quiera lograr, de su estilo de enseñanza, de las particularidades del área de conocimiento, de las características y realidades de sus estudiantes y del contexto más amplio (no se acomoda la propuesta al recurso, es al revés).
- La presencia docente a través de la producción de recursos de autoría propia (textos, videos, imágenes, audios) es una manera de acercar las posibilidades de encuentro, de vínculo con los estudiantes y desde allí favorecer el aprendizaje.
- La necesidad de la toma de conciencia, para hacer un uso responsable de la red.

Lo importante es que, de manera conjunta – universidad y docentes – trabajemos para promover y garantizar el derecho a la educación para todos, atendiendo a quienes están “conectados” y buscando alternativas para quienes, por diversos motivos, no lo están.

Introducción

A partir del desarrollo de este documento se espera ofrecer algunas orientaciones que faciliten a los docentes la preparación de materiales educativos para ser trabajados en entornos virtuales, así como orientar acerca de los nuevos roles que desempeñan el profesor y los estudiantes en estos nuevos ambientes de aprendizaje.

La enseñanza en entornos virtuales tiene como base la generación de contenidos. En este sentido, es posible afirmar que la calidad del material que se ofrece, una metodología participativa y flexible más la tarea de los docentes y tutores, son los elementos que garantizan la eficacia del desarrollo de un curso en línea.

En este contexto, todos los actores deberemos:

- Ser conscientes del lugar que ocupan las TIC en la sociedad actual.

- Sentirnos libres para explorar completamente el potencial de las redes de comunicación.
- Comprender las características especiales de los procesos de aprendizaje a distancia.
- Conocer las características más relevantes a considerar para la elaboración de un buen material producido para entornos virtuales.
- Garantizar el acceso a los documentos docentes generados mediante el uso de formatos públicos.

Entendemos que algunos materiales propios de la educación a distancia pueden resultar apropiados en este contexto de emergencia:

La Guía didáctica o Guía de estudio

Editorial del BENED, febrero de 2009

"La Guía didáctica (*Guía de estudio*) es entendida como *el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlo de manera autónoma*. García Aretio, L.

Desde la perspectiva docente se trata del documento en el que se plasma ***toda la planificación*** de la asignatura que a la vez, supone una especie de "contrato" con los estudiantes (e incluso con la sociedad), un compromiso docente respecto a:

- lo que se les ofrece,
- lo que se espera de ellos,
- lo que se entiende como más o menos relevante,
- los recursos o facilitaciones que se les brindan,
- las orientaciones y ayuda que se les garantizan,
- las actividades de aprendizaje que se les proponen,
- la dedicación (medida en horas) que se sugiere como tiempo medio para ocuparse de las diferentes actividades y estudio,
- la exigencia que se determina para entender como logradas unas u otras competencias, resultados de aprendizaje (evaluación), etc.

Algunos componentes de una Guía didáctica o de estudio son:

1. Presentación e introducción general de la asignatura
2. Presentación del Equipo docente
3. Objetivos
4. Materiales
5. Contenidos del curso
6. Orientaciones bibliográficas -básica y complementaria-
7. Calendario – Cronograma
8. Orientaciones para el estudio

9. Prácticas de Aprendizaje/Actividades
10. Metodología
11. Sistema de comunicación/ Sistema de tutoría.
12. Evaluación

Nos detendremos de manera particular en los componentes más significativos:

Contenidos del Curso

El diseño de los cursos y materiales implica toma de decisiones que serán compartidas por el equipo docente. Esto se define a partir de instancias de encuentro donde se acuerdan los principales puntos del contrato didáctico, la estructura del curso, las opciones pedagógicas adecuadas al modelo elegido, las herramientas y recursos disponibles. Se intenta que el material diseñado, promueva y genere la reflexión y el análisis, favoreciendo la discusión y el intercambio de ideas.

Entendemos por contenidos educativos on line no tan sólo los materiales o documentos de aprendizaje sino todos los elementos que se encuentran en un entorno virtual: informativos (documentos, materiales audiovisuales, sitios web, etc), comunicativos (correo electrónico, diferente tipos de foros, etc) y de aprendizaje (guías de lectura, de actividades, cuestionarios de evaluación, etc.) .En el diseño de contenidos educativos on line debemos tener en cuenta diferentes ámbitos para su correcta elaboración: el ámbito disciplinario, que corresponde al área de conocimiento de la materia, el ámbito metodológico, entendido como forma de facilitar el aprendizaje y el ámbito tecnológico, que establece las tecnologías para la elaboración del material.

Es necesario tener presente que el diseño de contenidos educativos on line debe contemplar tres cuestiones importantes: el marco formativo, que comprende el diseño del entorno virtual en el que se ofrecerá la actividad formativa; los agentes formativos, es decir, las características de los participantes en el entorno, sobre todo de los estudiantes y de los profesores y, por último, los contenidos formativos que se presentan en los distintos formatos respetando el diseño técnico pedagógico, gráfico y ergonómico.

Prácticas de aprendizaje/ actividades

Las actividades de aprendizaje resultan útiles y necesarias para profundizar y concentrar la atención en los puntos principales abordados en los contenidos. De alguna manera concretan los contenidos en aspectos específicos. El desarrollo de las actividades es el mayor compromiso académico del alumno y el punto de partida de su evaluación.

Algunas de las funciones que pueden desempeñar las actividades son:

- Clarificación de los contenidos presentados.
 - Transferencia de la información a contextos y escenarios diferentes en los cuales fueron presentados.
 - Profundización en la materia.
 - Adquisición de vocabulario específico.
 - Aplicación de los contenidos a su actividad profesional futura.
-
- Las prácticas de aprendizaje/actividades permiten a los y las estudiantes consolidar, ampliar o reforzar la adquisición de los conocimientos. En educación a distancia, estas actividades, si son acompañadas por una clave de corrección, se configuran como actividades de autoevaluación.
-
- Las prácticas de aprendizaje/actividades de envío obligatorio, remitidas por el alumno al profesor-tutor y que permiten al docente observar y reorientar el proceso de aprendizaje del alumno en una evaluación formativa y observar el grado de consecución de los objetivos en una evaluación sumativa. En educación a distancia, estas actividades se pueden configurar como actividades de heteroevaluación.

Tipo de actividades que podemos proponer

- Aprendizaje conceptual.
- Crear un informe para ser usado como recurso de aprendizaje por otros.
- Solución de problemas.
- Creación de productos, tales como multimedias o su diseño, que también pueden ser usados por otros.
- Extender y aplicar principios teóricos a nuevos escenarios y añadir estos resultados.
- Estudio de casos.
- Análisis de objetos y documentos.
- Análisis de información (videos, imágenes, notas periodísticas, historietas, relatos literarios, foros de discusión)
- Laboratorios virtuales.
- Entre otros.

Es importante recordar aquí que lo que ofrece la educación mediada por tecnologías son diferentes vías para procesar, dar sentido y recrear la información. En educación superior, es fundamental superar la transferencia pasiva de información y recuperar el potencial interactivo y constructivo del e-learning.

Una experiencia educativa de calidad consiste en la integración dinámica de contexto y contenidos creada y promovida por un profesor tanto en el ámbito pedagógico como en el organizativo.

En este sentido, se debería tender a la creación de entornos de interacción social a través de herramientas para el trabajo colaborativo en red y priorizar prácticas que cubran los siguientes aspectos:

- Actividades relacionadas con la gestión de la información: acceso a las guías de estudio y documentos de la materia, a los materiales complementarios proporcionados por el equipo docente (lecturas, vídeos, etc.). Localización y acceso a materiales complementarios mediante el uso de buscadores, la curación de contenidos, etc. Organización personal de la información.
- Actividades relacionadas con la generación de contenidos: organización y publicación de sus producciones (individuales o grupales) a través de diferentes formatos (texto, audio, videos, multimedias interactivos, etc.)
- Actividades relacionadas con la comunicación, colaboración y participación activa: interactuar y colaborar con otros en las actividades propuestas, compartir y difundir resultados, comunicarse y colaborar en otras comunidades virtuales y redes sociales.

Sistema de comunicación/Sistema de tutoría

Sincrónico o asincrónico

Es posible afirmar que las herramientas sincrónicas (chats, videoconferencias en tiempo real) otorgan un valor mayor a la posibilidad de interacción social y cognitiva. No obstante, para que esto sea así, se deberá tener en cuenta el componente tecnológico, la conectividad, la aplicación. Si la tecnología obstaculiza o dificulta el encuentro, entonces será mucho mejor recurrir a espacios de comunicación asincrónica (foros, mensajería)

La interacción continua y sistemática deberá darse entre todos los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este caso el modelo propiciará la comunicación dialógica y participativa, la relación entre los grupos de aprendizaje y la afectividad. La interacción implica trascender la actitud pasiva y receptiva; superar la actitud directiva de los docentes; intercambiar experiencias y saberes así como una alta calidad ética en la interacción comunicativa.

La incorporación de nuevas tecnologías facilita las oportunidades de intercambio con el docente, pero de poco sirven y su potencial disminuye cuando estudiantes y docentes no saben cómo aproximarse. La discusión y la argumentación deberán generar gusto y seguridad en los estudiantes por formar parte del aprendizaje colectivo, en un contexto de confianza grupal. En ese sentido es relevante pensar en la forma en que se desarrollará la tutoría de los cursos, planificando las acciones y seleccionando las herramientas tecnológicas más adecuadas a cada caso.

Tutorías

Se hace necesario pensar en formas de acompañar a los alumnos, de guiarlos. En este contexto la función del docente es la de favorecedor de los procesos de interacción entre los estudiantes entre sí y con él mismo, la articulación de saberes, la vinculación con la experiencia y el mundo, promoviendo una actitud crítica.

Funciones del tutor virtual

En el documento *El tutor en E-learning: aspectos a tener en cuenta*, la autora María de Carmen Llorente Cejudo propone una serie de actividades que debe desempeñar el tutor o la tutora virtual. El cuadro siguiente sintetiza dichas actividades dentro de las funciones Académica, Organizativa, Orientadora, Técnica, y Social.

FUNCIÓN	ACTIVIDADES
Académica	- Dar información, extender, clarificar y explicar los contenidos presentados - Realimentar los trabajos de los estudiantes - Asegurarse de que los alumnos están alcanzando el nivel adecuado. - Diseñar actividades y situaciones de aprendizaje de acuerdo a un diagnóstico previo - Resumir en los debates en grupo las aportaciones de los estudiantes - Hacer valoraciones globales e individuales de las actividades realizadas.
Organizativa	Establecer el calendario del curso - Explicar las normas de funcionamiento dentro del entorno - Mantener contacto con el resto del equipo docente y organizativo - Organizar el trabajo en grupo y facilitar la coordinación entre los miembros - Contactar con expertos - Ofrecer información significativa para la relación con la institución - Establecer estructuras en la comunicación online con una determinada lógica.
Orientadora	Facilitar técnicas de trabajo intelectual para el estudio en red. - Dar recomendaciones para mejorar el rendimiento y la calidad del trabajo académico. - Asegurarse de que los alumnos trabajan a un ritmo adecuado. - Motivar a los estudiantes. - Informar a los estudiantes sobre su progreso en el estudio. - Ser guía y orientador del estudiante.
Técnica	- Asegurarse de que los alumnos comprenden el funcionamiento técnico del entorno telemático de formación. - Dar consejos y apoyos técnicos. - Realizar actividades formativas específicas. - Gestionar los grupos de aprendizaje que forme para el trabajo en la red. - Incorporar y modificar nuevos materiales al entorno formativo. - Mantenerse en contacto con el administrador del sistema. - Utilizar adecuadamente el correo electrónico. - Saber dirigir y participar en comunicaciones asincrónicas.
Social	- Dar la bienvenida a los estudiantes que participan en el curso en red. - Incitar a los estudiantes para que amplíen y desarrollen los argumentos presentados por sus compañeros. - Integrar y conducir las intervenciones. - Animar y estimular la participación. - Proponer actividades para facilitar el conocimiento entre los participantes. - Dinamizar la acción formativa y el trabajo en red.

Llorente Cejudo, M. C (2006). *El tutor E-learning: aspectos a tener en cuenta*. Edutec Revista electrónica de Tecnología Educativa, 20. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/16386/file_1.pdf

Evaluación

Frente al nuevo y actual contexto se hace necesario diseñar y operativizar una propuesta de evaluación de los aprendizajes que garantice la calidad de la educación que se ofrece a los estudiantes, haciendo uso de métodos y técnicas de evaluación que visualicen con claridad lo que implica evaluar desde una perspectiva pedagógica, en particular evaluar los logros de aprendizaje.

Se requiere una evaluación congruente con la concepción del proceso de aprendizaje de partida. De ahí la importancia de interesarse por los fundamentos pedagógicos y de incluir la evaluación en los cambios metodológicos asociados al uso de estrategias centradas en el alumno mediante tecnología de la información y la comunicación.

La evaluación del aprendizaje en los contextos virtuales: Aportes de la tecnología

1. La evaluación automática, en el sentido que la tecnología contiene bancos de datos que se relacionan entre ellos y se pueden ofrecer a los alumnos respuestas y correcciones inmediatas. Las pruebas electrónicas tipo test que incluyen respuestas correctas ejemplifican este tipo de aportación.
2. La segunda aportación de la tecnología en el campo evaluativo se identifica mediante una evaluación de tipo más enciclopédico, en referencia al cúmulo de contenidos que se manejan de una fuente más compleja o de diferentes fuentes. En este caso la ejemplificación más clara se refiere a la elaboración de trabajos monográficos de ensayo sobre una temática específica y para el que se cuenta con Internet como un repositorio de información excepcional y muy completa.
3. Y la tercera aportación destacable se refiere a la evaluación colaborativa. En este campo, las tecnologías vienen a asistirnos en relación con la visualización de los procesos colaborativos implicados en una evaluación de estas características. Esta aportación tiene diferentes ilustraciones como los debates virtuales, los foros de conversación y los grupos de trabajo.

Acceder a las redes hace que formatos de evaluación más convencionales, como puede ser un trabajo monográfico, se enriquezcan con fuentes diversas.

Las plataformas de e-learning ofrecen diversidad de herramientas y propician la adopción de distintos tipos de estrategias docentes, tanto para el desarrollo de los contenidos como para las propuestas de actividades que favorecen la construcción del aprendizaje y su evaluación.

Para identificar el avance de los procesos cognitivos e interactivos, es necesario contar con una estrategia flexible de evaluación, así como una serie de herramientas que permitan detectar cambios en la complejidad de las construcciones de conocimientos por parte de los estudiantes. El rol que la evaluación tiene en la formación on line obliga a una planificación y ejecución minuciosa y el análisis atento de cada uno de sus elementos.

Funciones de la evaluación

En el proceso de diseño de la evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales habrá que atender a su función diagnóstica, a la formativa y, también, a la sumativa:

- La **evaluación diagnóstica** identifica el estado actual en el nivel de aprendizaje del alumno, por lo que es muy útil sobre todo al inicio de un curso, para hacer ajustes si fuera necesario.
- La **evaluación formativa** se desarrolla a lo largo de todo el curso y su cometido es apoyar al alumno en su proceso de aprendizaje, al señalar deficiencias y errores. La evaluación formativa, como se ha señalado, es sustantiva para el aprendizaje en línea, ya que sin ella, éste difícilmente se lograría.
- La **evaluación sumativa** se desarrolla casi siempre al final del curso con el fin de darle una calificación y certificación al aprendizaje alcanzado.

La **retroalimentación** es propia de un sistema que tiene una finalidad y busca autorregularse para lograrla. En el marco de la evaluación (Anijovich y González, 2013) es un proceso de diálogos, intercambios, demostraciones y formulación de preguntas, que permite a los estudiantes comprender sus modos de aprender, valorar su procesos y resultados. Así, como parte de la estrategia evaluativa, la retroalimentación es una actitud dialógica en que los involucrados analizan los resultados de las evaluaciones a partir de los criterios de evaluación que han sido construidos entre todos y se toman decisiones sobre las acciones a seguir. Como expresa Maldonado (2009), es el retorno de información sobre el resultado de una actividad o proceso.

Toda evaluación debe alcanzar niveles óptimos de "alineación", esto significa la necesaria articulación entre los objetivos de aprendizaje, el contenido, el diseño pedagógico del material (especialmente las actividades que realizarán los estudiantes), la competencia del docente responsable y del tutor (en caso de existir la figura), las posibilidades tecnológicas, y la estrategia de evaluación. Esta articulación se plasma en un programa de evaluación que comprende un conjunto integrado de instrumentos de evaluación puestos al servicio de la enseñanza y el aprendizaje. Para efectuar adecuadamente ese programa de evaluación del aprendizaje es importante considerar las dimensiones de la evaluación respondiendo a los siguientes interrogantes:: ¿Por qué evaluar?, ¿Qué y cuándo evaluar?¿Cómo y con qué evaluar?

¿Qué y cómo registrar e informar los resultados de la evaluación? ¿El proceso de evaluación en ambientes presenciales es aplicable en ambientes virtuales?

A continuación presentamos algunos parámetros generales a tener en cuenta para la formulación del programa de evaluación de la asignatura:

- Características de la asignatura (Teórica/ Teórico/práctica, etc.)
- Número de estudiantes
- Conformación del Equipo Docente
- Procesos/ competencias a desarrollar
- Objetivos
- Contenidos
- Momento de la evaluación: En proceso o final
- Enfoque o metodología utilizada

Algunas consideraciones:

- Comparta las expectativas de logro con los alumnos que oriente sus desempeños y producciones.
- Centre en la tarea y no en la persona.
- Brinde o facilite estrategias para que los estudiantes identifiquen sus propias habilidades para autorregular su aprendizaje.
- Construya con los estudiantes los criterios de evaluación y acreditación.
- Realice las devoluciones en tiempos cercanos a la realización de las producciones de los estudiantes.
- Focalice algunos aspectos del desarrollo o producción de los estudiantes para que los desarrolle.
- Identifique las fortalezas de los estudiantes, sus zonas de desarrollo actuales.
- Ofrezca preguntas incitando a la reflexión.
- Impulse nuevas y variadas oportunidades para que los estudiantes demuestren avances, dudas o cuestionamientos.
- Realice las devoluciones en un clima de respeto y aceptación de errores como parte del proceso de aprendizaje.

Para que la evaluación logre sus propósitos, es esencial hacer una adecuada elección de los instrumentos y herramientas de evaluación de aprendizaje que se podrían utilizar.

¿Qué cuestiones tener en cuenta a la hora de elaborar un instrumento de examen parcial o final, que, dentro de nuestra concepción de programa, sea coherente con los procesos de enseñanza y aprendizaje desarrollados en cada asignatura?

- La evaluación final o parcial tiene como objetivo dar cuenta de la comprensión de los núcleos y conceptos de cada unidad o de la materia , así como de la lectura de los distintos materiales por parte de los alumnos.

- La extensión del examen debe ser adecuada al tiempo que tienen los alumnos para realizarlo y de acuerdo a las características del mismo (escrito, individual).
- Los exámenes parciales o finales se deben elaborar teniendo en cuenta el tipo de estrategias utilizadas por el docente para enseñar en la disciplina y las estrategias de aprendizaje privilegiadas al momento de proponer actividades y trabajos prácticos durante el cursado de cada asignatura.
- Las consignas deben referirse específicamente a las carpetas de trabajo y a la bibliografía obligatoria de cada asignatura.
- Las citas utilizadas en la elaboración de consignas, deben referirse a autores y/o materiales que ya hayan sido trabajados en la bibliografía obligatoria.
- Las consignas deben reunir claridad y contextualización, para que su interpretación sea lo más unívoca posible.
- Se recomienda que las consignas incluyan diferentes procesos, tales como: la descripción, explicación, análisis, síntesis, y enumeración de conceptos; la contextualización; la caracterización; la argumentación; la comparación y diferenciación; el análisis de fuentes, casos y ejemplos; la presentación de ejemplos y experiencias; etcétera.
- El puntaje para cada pregunta puede establecerse teniendo en cuenta: el grado de dificultad de la consigna, el tipo de estrategia requerida, la relación entre unidades o temas del programa, la centralidad de los conceptos trabajados de acuerdo con los contenidos de la asignatura, etcétera.
- Cada examen debe contar con una grilla de corrección que tenga una clara relación con las consignas. En la misma se deben explicitar los conceptos y procesos requeridos al alumno y el puntaje atribuido a la correcta respuesta a los mismos, desagregada.

Recursos/instrumentos de evaluación de aprendizajes

Con el desarrollo de la tecnología de la información y comunicación se han puesto en práctica nuevas formas de evaluar y varios son los instrumentos que contribuyen a mejorar este proceso. Existen una gran variedad de recursos de evaluación de aprendizajes en entornos virtuales: pruebas objetivas, proyectos, rúbricas, creación de mapas conceptuales, foros, portfolios, wikis, etc. Autores como Lara (2003), Arango (2004), Quesada (2006) Sanz (2008); Villar y Alegre (2013), entre otros; proponen instrumentos de evaluación que pueden ser considerados como posibles ejemplos de lo desarrollado en este marco de referencia.

Instrumento	Descripción
Prueba objetiva	Su ventaja está dada por la posibilidad de su calificación en forma automatizada y es posible establecer un banco de datos de este tipo de pruebas.
Preguntas intercaladas	Se realizan a lo largo de una clase en la enseñanza tradicional o a lo largo del desarrollo de los módulos de la educación virtual. En este último caso están planeadas, tiene un propósito especial.
Prueba adaptativa y autoadaptadas	Mediante el uso de una computadora, la primera son pruebas individuales según el nivel de conocimiento y habilidad alcanzada. En el segundo caso el estudiante elige el nivel de dificultad de cada una de las preguntas que se le plantean. Ambas son pruebas objetivas.
Mapa conceptual	Si bien se emplea en la enseñanza on line, no está tan difundido su uso, dado que su dificultad está dada por suponer que los estudiantes ya deben conocer los alcances de un mapa conceptual, sobre su elaboración y la forma de hacerlo a través de la computadora.
E-portfolios:	Conocido como cuaderno de trabajo, reflejan el proceso de aprendizaje a través de recopilación de "evidencias" de trayecto. Como Instrumento De evaluación posee diversas aplicaciones. Colabora en la medición de aspectos del aprendizaje que no son medibles a través de pruebas escritas, favorece en el estudiante la toma de conciencia de sus logros, de los aprendizajes alcanzados, como así también de los obstáculos que se presentaron en el proceso. El portafolio permite que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje y monitoree sus progresos y dificultades. Es una técnica relativamente reciente y de gran utilidad para la autoevaluación, coevaluación y la heteroevaluación.
Rúbricas:	Permiten gestionar y sistematizar el proceso evaluativo, facilitan la descripción de los criterios a seguir para valorar el trabajo realizado. Estas suelen emplearse para valorar distintos tipos de productos, competencias y habilidades adquiridas por los estudiantes Proyectos, presentaciones digitales, trabajos grupales etc. Existen de distintos tipos pero en todos los casos proporcionan indicadores específicos para documentar el progreso de los estudiantes. Contiene elementos a evaluar y en cada uno de ellos se realiza una descripción de diferentes niveles, se extrapolan por lo novato en un extremo y la experta por otro. Ofrecen

	gran precisión para valorar las competencias y habilidades adquiridas por los estudiantes al concluir su proceso formativo a través de un conjunto de criterios que reflejan diferentes niveles de logro de una manera clara y explícita.
--	---

Independientemente del instrumento utilizado, es importante no perder de vista los principios fundamentales de la evaluación de los aprendizajes en sistemas a distancia o mediados por tecnologías: confiabilidad, validez, objetividad y autenticidad.

Herramientas para la evaluación continua

- Cuestionarios- ítems cerrados (verdadero/ falso; opción múltiple, completamiento), abiertos.
- Foros de debate y participación con evaluación.
- Glosarios.
- Wikis.
- Tareas: Individuales o grupales.
- Videoconferencias de escritorio para defensa de trabajos en grupos pequeños, mediados por alguna herramienta como zoom o meeting.
- Análisis de casos y simulación de casos.
- Registro de prácticas profesionales en los ámbitos de desarrollo profesional.

En cualquier caso, los **criterios de evaluación** deben ser claros y comunicados a los estudiantes.

Sugerencia:

Dadas las circunstancias particulares de la Cursada no se recomienda la promoción sin examen, dado que requiere de un seguimiento de los progresos de los estudiantes muy exhaustivo y la certeza de posibilidades de conexión de la totalidad de los docentes y estudiantes involucrados.

Bibliografía consultada

- Cabero, J y otro. E actividades. Un referente básico para la formación en Internet. Las e-actividades en la enseñanza on line. Capítulo 2. Eduforma. Recuperado en <http://gc.initelabs.com/recursos/files/r161r/w23828w/eactividades.pdf>
- Dorado Perea, C. (2006) El diseño de contenidos multimedia para entornos virtuales de aprendizaje. Recuperado en: <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/56112>
- Dorrego, E. (2016) Educación a distancia y evaluación del aprendizaje. Recuperado en: <https://www.um.es/ead/red/M6/dorrego.pdf>
- Fantini, A. (2010) Sistema de evaluación para el programa de educación a distancia de la Facultad de Ciencias Económicas. UNPSJB- Recuperado en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18332/Documento_completo.pdf%3Fsequence%3D1
- García Aretio. L. (2009) La guía didáctica. Recuperado en: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:23045/guia_didactica.pdf
- Garrison D.R y Anderson , T.(2010) El e-learning en el siglo XXI. Octaedro. Barcelona
- Rebollo Pedruelo, M. (2012) Metodología docente y materiales didácticos para la enseñanza a distancia. Recuperado en: <https://es.slideshare.net/mrebollo/metodologa-docente-y-materiales-didcticos-para-ead>
- Rodriguez Jimenez, J.M. (2008) Algunas teorías para el diseño instructivo de unidades didácticas. Unidad didáctica: "El alfabeto griego". Recuperado en: <https://revistas.um.es/red/article/view/253971>
- Silva Quiroz, J. (2010) El rol del tutor en entornos virtuales de aprendizaje. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>
- Sistema Institucional de Educación a Distancia. UNSL. – SIED UNSL - **OCS. N° 5/18** http://digesto.unsl.edu.ar/docs/201804/20180425113526_17664.pdf
- **RESOL-2019-181 –APN-SECPU#MECCYT** <http://acreditacion.unsl.edu.ar/wp-content/uploads/documentos%20de%20interes/coneau/RM-181-2019-SIED.pdf>
- Zapata Rendón, M. (2012) Roles y actividades del tutor virtual. Recuperado en: <https://es.calameo.com/books/005452767574db9010f5d>

