CONSEJOS Y HERRAMIENTAS PARA TRIUNFAR COMO UN TUTOR VIRTUAL

Ciencia Latina Internacional
REDALAC
Asociación latinoamericana para el avance de las ciencias ALAC
CID editorial
REDIB
Crossref

Junio 2023 – CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright © CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright del texto © 2023 de Autores
biblioteca.ciencialatina.org
editorial@ciencialatina.org
Atención por WhatsApp al +52 22 2690 3834

Datos Técnicos de Publicación Internacional
Título: Consejos y herramientas para triunfar como un tutor virtual **Autor:** Bryan Patricio Moreno Gudiño **Editor:** CID - Centro de Investigación y Desarrollo **Diseño de tapa:** CID - Centro de Investigación y Desarrollo **Corrección de Estilo:** CID - Centro de Investigación y Desarrollo **Formato:** PDF **Páginas**: 78 pág. **Tamaño:** Sobre C5: 162 x 229 mm **Requisitos de sistema:** Adobe Acrobat Reader **Modo de acceso:** World Wide Web **ISBN:** 978-99989-64-35-8 **DOI:** https://doi.org/10.37811/cli_w920

1ª. Edición. Año 2023. Editorial CID - Centro de Investigación y Desarrollo.
El contenido del libro y sus datos en su forma, corrección y fiabilidad son responsabilidad exclusiva de los autores. Permite la descarga de la obra y compartir siempre que los créditos se atribuyan a los autores, pero sin la posibilidad de cambiarlo de cualquier forma o utilizarlo con fines comerciales

.

Prohibida su reproducción por cualquier medio.
Distribución gratuita

CONSEJOS Y HERRAMIENTAS PARA TRIUNFAR COMO UN TUTOR VIRTUAL

Autor: Bryan Patricio Moreno-Gudiño

PRÓLOGO

Este manuscrito, intitulado: Consejos y herramientas para triunfar como un tutor virtual, surge como una respuesta a la creciente demanda de conocimientos y competencias necesarios para sobresalir en el ámbito del acompañamiento en entornos virtuales. En un mundo cada vez más digitalizado, la educación en línea y la tutoría virtual desempeñan un papel fundamental en la formación de estudiantes de todas las edades.

El objetivo de este libro es proporcionar al profesorado virtual, tanto experimentados como novatos, una guía integral que les permita alcanzar el éxito en su labor educativa. A lo largo de estas páginas, se presentan consejos prácticos y una variedad de herramientas fundamentales para lograr un desempeño innovador.

El fruto de una exhaustiva investigación y la experiencia acumulada por el autor en el campo de la educación virtual han sido reunidos en este documento, de forma que, los lectores descubrirán estrategias efectivas para motivar a los alumnos, incluyendo técnicas pedagógicas adaptadas al entorno digital, el manejo adecuado de las plataformas virtuales y a la creación de un ambiente de aprendizaje interactivo y enriquecedor. Conjuntamente, se proporcionan herramientas prácticas para evaluar el progreso de los participantes y brindar una retroalimentación efectiva.

Sin duda, el contenido de este libro está dirigido a los formadores que deseen enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece la educación del siglo XXI. Con un enfoque centrado en el estudiante, se analizarán las claves para fomentar la construcción de un conocimiento significativo y el desarrollo de habilidades críticas en un entorno que está en constante evolución.

Palabras clave: tutoría virtual; educación en línea; habilidades de enseñanza; herramientas digitales; evaluación y retroalimentación.

INDICE

CONSEJOS Y HERRAMIENTAS PARA TRIUNFAR COMO UN TUTOR VIRTUAL 3
PRÓLOGO 4
Capítulo 1: Fundamentos de la tutoría virtual 6
1.1. Introducción a la tutoría virtual. 6
1.2. Ventajas y desafíos en la educación del siglo XXI 9
1.3. Competencias del tutor virtual 11
Capítulo 2: Estrategias pedagógicas para el tutor virtual 16
2.1. Impulsar la participación y el compromiso de los estudiantes 16
2.2. Creación de contenido atractivo y efectivo 20
2.3. Adaptación de estrategias pedagógicas a la educación en línea. 24
Capítulo 3: Herramientas y recursos 28
3.1. Exploración de plataformas virtuales de enseñanza 28
3.2. Uso de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica 30
3.3. Recursos digitales para enriquecer el aprendizaje 34
Capítulo 4: Desarrollo profesional y mejora permanente 63
4.1. Tendencias educativas en línea 63
4.2. Importancia de la autoevaluación y reflexión para el crecimiento profesional 64

Capítulo 1: Fundamentos de la tutoría virtual

1.1. Introducción a la tutoría virtual.

Las tecnologías de la información y comunicación han desencadenado una auténtica revolución en el ámbito educativo contemporáneo. A lo largo de la historia, la educación ha evolucionado de la disertación magistral a los modelos de enseñanza-aprendizaje virtuales. Esto ha cambiado el papel del docente, quien ya no se centra únicamente en enseñar, sino en fomentar el aprendizaje (Giner Manso, 2013). Asimismo, los alumnos han dejado de ser pasivos para convertirse en participantes activos y, por tanto, protagonistas en la adquisición de conocimientos y habilidades.

En la actualidad, los entornos virtuales de aprendizaje se han configurado como espacios de reflexión, accesibilidad en todo momento y adaptabilidad al ritmo de aprendizaje individual, alejándose de los enfoques tradicionales. En este contexto, el docente desempeña un papel de facilitador y/o tutor, en el que orienta al educando para que interactúe y construya conocimiento de manera colaborativa dentro de la comunidad de aprendizaje (Silva Quiroz, 2010). Esto se logra a través de actividades individuales y grupales, así como la interacción con materiales educativos.

De acuerdo con Álvarez González (2008), la formación de los educandos se basa en un enfoque de aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida, con énfasis en el aprendizaje autodirigido y las nuevas modalidades formativas. En este sentido, la tutoría posibilita la conquista de experiencias educativas exitosas y debe ser revisada desde sus diversos contextos. Según Harasim et al. (2000), el aprendizaje en línea requiere una orientación distinta, cuyo

énfasis se coloca en el proceso intelectual del estudiante y en el aprendizaje colaborativo. Precisamente, este acompañamiento juega un rol valioso en el ámbito de la educación en línea, siendo considerada como un elemento para alcanzar el éxito en dicho proceso (Valverde Berrocoso y Garrido Arroyo, 2005).

En su esencia, la tutoría virtual implica la provisión de orientación y la enseñanza a través de medios digitales y tecnologías de la comunicación. A diferencia de la convencional, ésta permite la interacción y el aprendizaje en línea, superando cualquier barrera geográfica o temporal. De esta forma, las tutorías virtuales se materializan a través de una variedad de herramientas electrónicas, que advierten el estilo asíncrono, como el correo electrónico, los foros de debate, las wikis (plataforma en línea de edición y contribución colectiva) y las preguntas frecuentes; como también el sincrónico, entre las que se identifican el chat en vivo, las videoconferencias, los cuestionarios en tiempo real y las pizarras digitales. Estas herramientas, habitualmente integradas en las plataformas de *electronic learning* -o en su traducción al español: aprendizaje electrónico-, proporcionan un entorno favorable para la interacción entre tutor y estudiante, permitiendo una comunicación fluida, flexible y efectiva en el proceso formativo.

En principio, este paradigma educativo resalta la importancia del uso de los instrumentos tecnológicos como mediadoras del proceso, impulsando la interacción y la colaboración en la resolución de problemas; sin embargo, es trascendental tener presente que la mera interacción grupal no basta para alcanzar el aprendizaje deseado; puesto que de acuerdo con Espinoza Freire y Ricaldi Echevarría (2018) hay que articular de forma efectiva los diversos

elementos (infraestructura) y actores (tutores, comunidad educativa) con el objetivo de fomentar el intercambio significativo y la construcción activa del conocimiento. Esta figura ha alcanzado relevancia debido a la creciente demanda de los programas de aprendizaje a distancia y la necesidad de adaptarse a los múltiples avances tecnológicos.

En efecto, la tutoría virtual implica una comunicación permanente entre profesores y estudiantes. Este enfoque puede llevarse a cabo tanto de manera privada e individual como en un entorno público o grupal. A través de esta propiedad, los educadores pueden brindar orientación, realizar seguimientos de actividades y ofrecer una guía académica y personalizada. Este tipo de acompañamiento se caracteriza por la capacidad de superar las limitaciones asociadas a los encuentros presenciales, como restricciones de ubicación y horarios específicos. De esta manera, la tutoría se convierte en un espacio adaptable a las necesidades de cada alumno. Además, posibilita una mayor comprensión de incertidumbres e intereses particulares, contribuyendo, así, a un proceso de aprendizaje más enriquecedor (Pagano, 2007).

Como se ha señalado, el aprovechamiento de este tipo de herramientas ofrece oportunidades innovadoras, no obstante, también implica que el tutor en línea adquiera un entendimiento de sus características y potencialidades (Mir et al., 2003) y que, al tiempo, los educandos se encuentren aptos para dicha función. Esto apunta a la construcción del sentido de comunidad como requisito esencial del aprendizaje colaborativo, en un entorno en el que sus participantes se hallan interdependientes entre sí. En los próximos subtemas de este capítulo, exploraremos las ventajas y desafíos inherentes a la tutoría

en línea, así como las competencias clave que todo docente virtual debe desarrollar para triunfar en un entorno digitalmente conectado.

1.2. Ventajas y desafíos en la educación del siglo XXI

La educación del siglo XXI se orienta hacia la promoción de habilidades de producción y a la aplicación del conocimiento, superando el mero acto de transmitir información. De conformidad con lo que señala Tedesco (2011), este enfoque demanda un compromiso más riguroso tanto de los educadores como de los estudiantes, y plantea desafíos sustanciales en términos de formación docente, enfoques pedagógicos, evaluaciones y recursos didácticos. De este modo, se reconoce que el propósito de la educación se centra en el desarrollo de la capacidad de provocar y transformar a colectivos con diversos estilos, ritmos, talentos de aprendizaje, aspectos biológicos, psicológicos y sociales (Ferreiro, 2006).

Por su parte, el incesante mejoramiento tecnológico está transformando las posibilidades de intercambio de ideas representativas en diversos ambientes educativos. En este contexto, las plataformas virtuales de aprendizaje están facilitado la interacción entre los docentes y el conglomerado estudiantil y, al mismo tiempo, están forjado nuevas dinámicas en la manera en la que nos interrelacionamos con el mundo, impactando en la percepción del tiempo, el espacio y las conexiones sociales. Como bien señala Zhizhko (2018), dichas transformaciones han influido en la manera en que experimentamos nuestra subjetividad, reconfigurando los límites entre lo que se considera como algo público y

privado, a la vez que han surgido nuevas identidades y dinámicas de inclusión y exclusión.

La colaboración a escala global es una ventaja importante, puesto que las tecnologías han facilitado la reciprocidad entre estudiantes y educadores de diversas culturas y ubicaciones territoriales. A través de proyectos conjuntos, foros en línea y videoconferencias, se promueve el intercambio de ideas, la diversidad de perspectivas y el aprendizaje intercultural, de forma que se reconoce la importancia de la inteligencia colectiva en una sociedad en red (The Globe, 2021). A su vez, se requiere que los maestros adquieran nuevos paradigmas y competencias que los capaciten como mediadores y diseñadores de dichos entornos de aprendizaje. En palabras de Reimers y Chung (2016), los sistemas formativos exitosos se caracterizan por ser receptivos a nuevas representaciones y adaptativos a los cambios. Por tanto, la capacitación y el desarrollo profesional son ineludibles para aprovechar las herramientas y los enfoques educativos actuales.

Por su parte, este mismo escenario también implica otra serie de desafíos, entre ellos, una imperante brecha digital, la cual pervive en nuestra sociedad contemporánea. Hoy en día existen desigualdades en términos de acceso y conectividad, que acarrea la potencial exacerbación de las disparidades existentes. A pesar de los avances, algunos estudiantes carecen de los recursos necesarios para participar plenamente en los entornos educativos digitales. Por ende, se destaca la urgencia de implementar de manera generalizada estas tecnologías como una política pública trascendental en la educación (Sunkel y Trucco, 2012). Sin duda,

algunos grupos educativos se encuentran privados de los recursos necesarios para participar de manera íntegra en los entornos en línea, por lo que también es fundamental abordar esta dicotomía entre el uso y aprovechamiento.

Continuando con esta línea argumentativa, Padilla Sánchez et al. (2013), analizan otro factor decisivo como es la evaluación del aprendizaje virtual. Conforme a lo dicho, se vuelve indispensable contar con una propuesta que permita valorar el aprendizaje de los alumnos de manera formativa, criterial, contextualizada, colaborativa, orientadora, integradora y crítica. Así mismo, para la Red de Universidades Anáhuac (2018) es conveniente mirar hacia un nuevo currículum, que se caracterice por ser competencial, interdisciplinar y contextualizado, fundamentado en un enfoque constructivista que provoque un aprendizaje mediante la acción y la experiencia directa. Por consiguiente, resulta primordial recalcar que las ventajas y oportunidades que se presentan en el ámbito educativo del siglo XXI son representativas. Por consiguiente, se torna indispensable que el profesorado asuma el papel de agente de dicho cambio.

1.3. Competencias del tutor virtual

Para Sánchez Romero y Castellanos Sánchez (2013), los escenarios sociales de la actualidad demandan una transformación trascendental en el ámbito educativo, donde los sistemas formativos adquieran una nueva configuración, capaz de brindar una formación continua y permanente. Para lograrlo, resulta necesario implementar programas que fomenten habilidades cognitivas superiores, tales como el razonamiento crítico, la

capacidad de aprendizaje constante y la apreciación por la búsqueda del conocimiento. Además, es imperativo reconocer el valor intrínseco de las competencias digitales como un elemento clave para asegurar la competitividad en un entorno cada vez más digitalizado. Esta concepción implica también una redefinición de los roles docentes, quienes asumen el papel de mediadores del conocimiento, orientando y guiando a los estudiantes en su búsqueda de saberes, promoviendo el desarrollo de habilidades autónomas y críticas para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

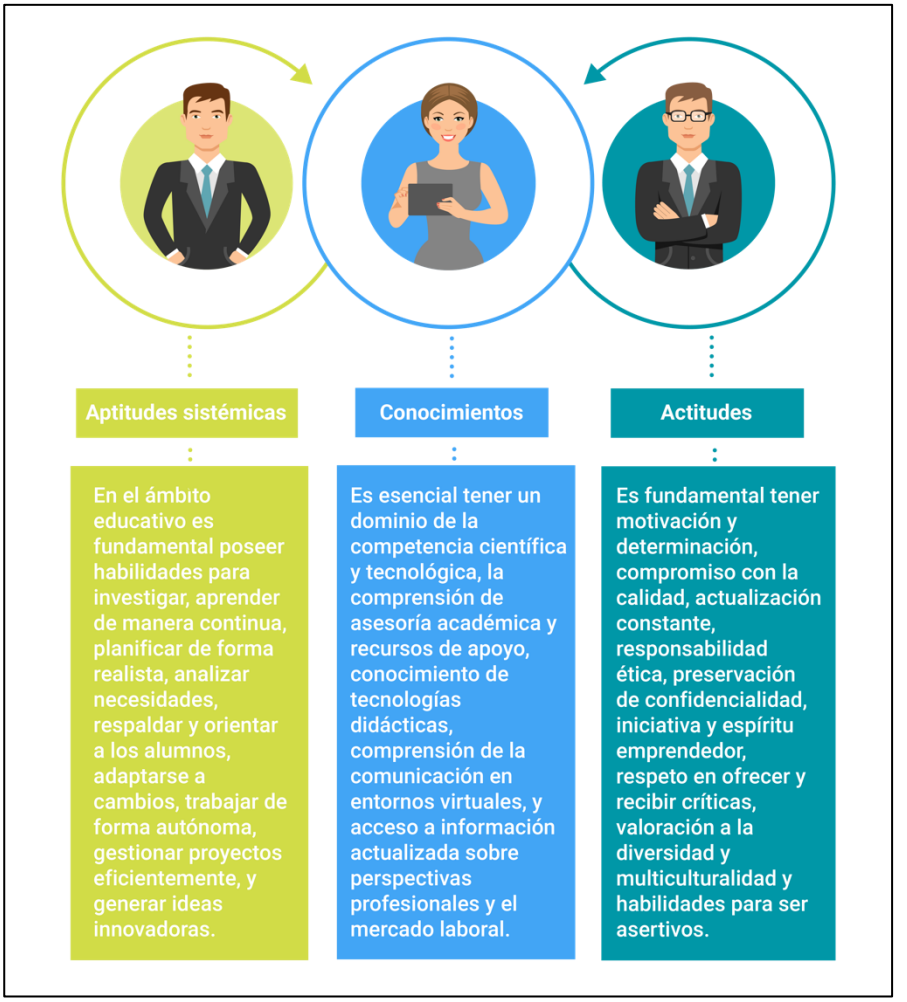
El aprendizaje en línea debe estar sintonía con los cambios socio-culturales actuales. Es fundamental que la educación siga esta dirección, aprovechando los métodos, las competencias y herramientas generados por las tecnologías de la información y comunicación. En este sentido, el compromiso del docente para actualizar sus competencias es crucial, ya que esto aumentará su capacidad para formar y enriquecer los conocimientos, las habilidades y destrezas de los estudiantes (Basantes-Andrade et al., 2020). Por supuesto, al adquirir nuevos métodos de enseñanza y herramientas interactivas, se contribuirá a comprender y mejorar la formación de las próximas generaciones de ciudadanos.

De acuerdo con Silva Quiroz y Astudillo (2013), las competencias y habilidades demostradas por un docente en un contexto presencial no son suficientes para el alcanzar el éxito en el proceso de aprendizaje en entornos virtuales. Aunque dichos conocimientos pueden constituir una base sólida, esta transición demanda la adaptación y el perfeccionamiento por parte del profesional en el área.

En este contexto, la autora Llorente Cejudo (2007) postula cuatro funciones esenciales en el rol del tutor virtual: pedagógica, social, gestión y técnica, que, en su conjunto, instan a los educadores a asumir el liderazgo en las discusiones concernientes a los conceptos críticos, fomentando de manera activa la participación de los alumnos. Igualmente, procuran la creación de un entorno propicio que promueva la interacción social, estableciendo pautas claras y manteniendo una comunicación efectiva, a la vez que se aseguran de que los partícipes se sientan cómodos y confiados al hacer uso de la tecnología correspondiente. Por ende, la comprensión y aplicación de estas funciones resultan de valiosa importancia con el objetivo de alcanzar un nivel óptimo de éxito en el ámbito de la tutoría en línea.

Esta labor requiere la consolidación de habilidades esenciales, entre las cuales se encuentran: proveer guía y consejo a los estudiantes durante su proceso de formación; fomentar la participación dinámica de los educandos en el desarrollo del curso; exhibir competencias comunicativas a través del empleo de múltiples herramientas interactivas para estimular el intercambio dialogado entre los participantes; y llevar a cabo evaluaciones tanto de las labores individuales como de las realizadas en conjunto a lo largo del curso. Conjuntamente con las habilidades nombradas, resulta pertinente hacer una mención de las siguientes competencias que debe poseer un tutor, tomando en consideración tres pilares fundamentales: las aptitudes sistémicas, los conocimientos y las actitudes. Elementos que se pueden apreciar de manera gráfica en el siguiente diagrama:

Gráfica 1. Competencias de un tutor en línea



Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Domínguez y Pech Campos (2010).

Desde el arranque del proceso formativo, los tutores virtuales tienen la responsabilidad de preparar la familiarización de los estudiantes con el entorno de aprendizaje, brindando apoyo en aspectos básicos como el acceso y los modos de comunicación, además de resolver cualquier

consulta técnica que pueda surgir. Asimismo, es fundamental crear un ambiente de instrucción agradable y promover la formación de una comunidad de aprendizaje entre los alumnos, estimulando la reflexión. Así mismo, el profesorado debe supervisar los materiales utilizados en el proceso formativo, asegurándose de que se ajusten a los objetivos de aprendizaje y estén actualizados. Además, deben respaldar este proceso ofreciendo actividades alternativas, ejemplos prácticos y recursos adicionales, así como brindar orientación, sugerencias y aclarar dudas sobre el contenido y las actividades de aprendizaje. Por último, es importante llevar a cabo un seguimiento de la actividad, participación y el rendimiento de los estudiantes, evaluando sus niveles de aprendizaje y proporcionándoles una retroalimentación permanente sobre su progreso (Yot Domínguez y Marcelo, 2013).

En este marco, la capacidad de diseñar y facilitar actividades interactivas y estimulantes, que promuevan la participación activa y la construcción del conocimiento, es esencial para generar un ambiente de aprendizaje en línea efectivo y motivador. Otras habilidades incluyen, además, la capacidad de gestionar el tiempo y los recursos de manera eficiente, para organizar y guiar las actividades de manera efectiva. Indudablemente, la existencia del tutor virtual constituye un corpus de saberes en continuo perfeccionamiento, el cual demanda una revisión periódica para garantizar que aquellos encargados de acompañar al conglomerado estudiantil en su proceso de aprendizaje en línea estén debidamente capacitados.

2. Capítulo 2: Estrategias pedagógicas para el tutor virtual

2.1. Impulsar la participación y el compromiso de los estudiantes

En la educación virtual resulta crucial fomentar el compromiso de los estudiantes. La importancia de la participación reside en la implicación en cuestiones de relevancia, otorgando al acto participativo un valor social y un refuerzo psicológico para el individuo. Como resultado, se podría entender a este hecho como una contribución efectiva, empero, conforme con lo que indican Argentina Mejía et al. (2017) es necesario resaltar que no todos los actos o ejercicios pueden considerarse como participación, incluso cuando se les atribuya dicho término. Para ello, es fundamental discernir entre una mera representación superficial y una auténtica contribución activa en los asuntos académicos.

Para lograrlo, es necesario implementar estrategias que estimulen el involucramiento activo de los alumnos en el proceso de aprendizaje, así como cultivar un ambiente propicio que promueva la interacción y la colaboración entre los participantes. En este sentido de las ideas, se hace necesario implementar cambios y reformas en las prácticas docentes y en las políticas de gestión. Estos cambios deben abarcar la redefinición del papel del estudiantado, otorgándoles la oportunidad de ser unos agentes dinámicos y trasformadores en su proceso de aprendizaje y promoviendo la democratización de las actividades de aprendizaje. En este punto, la educación desempeña un doble papel como un medio y un objetivo en sí; puesto que, por un lado, puede ser interiorizada para ser incluida en las prácticas cotidianas y, por otro, puede ser considerada como una meta educativa (Pérez Galván, 2017).

Para Flores López (2015), la pedagogía participativa se caracteriza por su enfoque encaminado hacia cada individuo, buscando su desarrollo personal, promoviendo la iniciativa, responsabilidad y el compromiso máximo en una interacción responsable y libre con la sociedad en la que se desenvuelve. Por tanto, los tutores desempeñan un papel fundamental al diseñar actividades atractivas y significativas, que despierten el interés y la motivación de los alumnos. Por ejemplo, crear actividades genuinas y oportunidades de aprendizaje novedosas (presentarles una hipótesis y solicitarles su predicción sobre los resultados, o bien, introducirlos en un proceso de reflexión) para fomentar la implicación de los aspirantes con el entorno y materializar su compromiso con la formación (Universia, 2020). Así mismo, es relevante propiciar espacios de discusión y debate, donde se fomente la exposición de las ideas y opiniones entre toda la comunidad educativa, a través de en un ambiente de diálogo, escucha, consensos y toma de decisiones (Julio Tuesca, et al., 2012).

A continuación, se presenta una tabla que recopila diversas prácticas de enseñanza efectivas para fomentar un aprendizaje significativo en el rol de tutor virtual:

Tabla 1. Prácticas para motivar la participación del estudiantado

Claves visuales:	Ejemplo 1: Incluir imágenes para facilitar la identificación y comprensión de los conceptos. Ejemplo 2: Utilizar gráficos de barras para representar datos estadísticos y ayudar a los estudiantes a analizar y comparar la información.
Jerarquías e índices:	Ejemplo 1: Organizar los temas de estudio en un plan de unidades, subunidades y temas principales, proporcionando una estructura clara y facilitando la navegación y comprensión del contenido. Ejemplo 2: Utilizar un índice al comienzo de una presentación para que los estudiantes puedan localizar rápidamente los temas específicos que deseen revisar.
Mapas conceptuales y redes semánticas:	Ejemplo 1: Crear un mapa conceptual que muestre las relaciones entre las ideas y los conceptos. Ejemplo 2: Construir una red semántica que represente los diferentes subtemas dentro de un tema amplio, ayudando a visualizar la interconexión y la organización de los conceptos.
Organizadores previos:	Ejemplo 1: Presentar un esquema con los puntos principales de una lección antes de iniciarla, permitiendo a los estudiantes anticipar la información que van a aprender. Ejemplo 2: Mostrar un resumen visual de los pasos necesarios para resolver un problema antes de abordarlo, proporcionando una guía para el proceso de resolución.
Elaboración de resúmenes o sinopsis:	Ejemplo 1: Solicitar a los estudiantes que resuman el concepto más importante de cada párrafo de un texto, fomentando la síntesis y comprensión profunda. Ejemplo 2: Organizar una presentación oral sobre un tema previamente investigado, promoviendo la consolidación de la información y comunicación efectiva.
Realización de preguntas:	Ejemplo 1: Formular preguntas abiertas sobre un tema específico para estimular la reflexión y el análisis crítico de los acontecimientos y sus implicaciones. Ejemplo 2: Plantear preguntas de opción múltiple que requieran la aplicación de conceptos científicos en situaciones prácticas, fomentando la transferencia de conocimientos.

Utilizar analogías:	Ejemplo 1: Comparar el funcionamiento de un caso práctico, resaltando la relación entre las partes y los procesos. Ejemplo 2: Establecer una analogía entre la resolución de un problema y la construcción de un juego, destacando la importancia de seguir pasos secuenciales.
Incorporar gráficos, vídeos, animaciones y juegos:	Ejemplo 1: Elaborar una línea de tiempo interactiva que incorpore gráficos, vídeos y animaciones y otorgue la oportunidad de que el alumnado visualice, participe y comprenda. Ejemplo 2: Desarrollar simulaciones virtuales para el aprendizaje de conceptos de carácter científico.

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Paredes (2010).

Mantener al estudiante activamente comprometido con los aspectos innovadores del currículo es una de las variables clave para alcanzar el éxito en la educación en línea. Según Boada y Mayorca (2019), la disposición del estudiantado para asumir sus responsabilidades y liderar su propio proceso de aprendizaje, así como la conexión con sus compañeros, se convierten en un estímulo para mantener la motivación con relación a las tareas y habilidades por desarrollar. Por su parte, es esencial brindar retroalimentación constructiva, con el fin de fortalecer la confianza y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje. En definitiva, impulsar la participación y el compromiso de los alumnos en el entorno virtual implica una combinación de estrategias pedagógicas, interacción efectiva y atención individualizada, buscando siempre cultivar un sentido de pertenencia y responsabilidad en la comunidad de aprendizaje.

2.2. Creación de contenido atractivo y efectivo

La concepción de materiales y recursos de aprendizaje significativos juega un papel fundamental en la captación del interés de los estudiantes y en la maximización de su proceso de aprendizaje. En primera instancia, la elección de los contenidos requiere de una meticulosa consideración, poniendo siempre en primer plano a los alumnos y sus necesidades, de modo que estos resulten pertinentes. Para Del Mastro Vecchione (2005), sería favorable integrar elementos motivadores para estimular el estudio de los contenidos, como los ejemplos y las actividades que faciliten su comprensión. Respecto a la forma, el mismo autor señala que es esencial emplear un lenguaje que se acondicione al destinatario, redactando con precisión, evitando cualquier error gramatical, ortográfico o de sintaxis.

Como bien se señaló, la comprensión de las características, intereses y necesidades de los estudiantes nos permite adaptar el contenido de manera efectiva y personalizada. En seguida, se exponen algunos elementos que deben considerarse al seleccionar y diseñar actividades, los cuales se encuentran detallados en la siguiente tabla:

Tabla 2. Esferas para el diseño de contenidos

Naturaleza y función de las actividades	Se debe considerar el tipo de enfoque pedagógico o metodológico utilizado, como el constructivista, colaborativo o basado en problemas. Incorpore actividades como lecturas, ejercicios de práctica, proyectos, debates, entre otros.
Duración o extensión	Algunas actividades pueden ser breves, como una pregunta de reflexión, mientras que otras pueden requerir más tiempo, como un proyecto a largo plazo. La extensión adecuada de las actividades garantiza que los educandos tengan suficiente tiempo para realizarlas de manera efectiva y, así, alcanzar los objetivos establecidos.
Tipos de actividades cognitivas	Este aspecto se centra en los diferentes niveles y tipos de procesos cognitivos. Puede abarcar actividades de comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación. Se busca estimular el pensamiento crítico y promover el desarrollo de habilidades.
Niveles de interactividad	Los niveles de interactividad adecuados promueven el compromiso y la participación activa, lo que facilita un aprendizaje más gratificante y representativo. Puede variar desde actividades individuales hasta colectivas que posibiliten la discusión y contribución entre los participantes.
Elementos motivadores	Se centra en la inclusión de elementos que estimulen el interés y la motivación de los estudiantes. Por ejemplo, la incorporación de desafíos, recompensas, retroalimentación positiva, aplicaciones prácticas, juegos o actividades interactivas.

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Del Mastro Vecchione (2005).

Los contenidos deben estar cuidadosamente estructurados de manera lógica y secuencial, lo que facilita al estudiante la construcción de su propio marco de conocimiento, permitiéndole ampliar y consolidar su comprensión. En este sentido, es fundamental organizar los cursos en

unidades temáticas o módulos coherentes. Al respecto, Asinsten (2007) sostiene que la facilitación del proceso de adquisición de conocimientos se logra mediante esta subdivisión del contenido educativo en secciones compactas, una concepción que se retomada en el *e-learning* como una noción innovadora denominada como "píldoras de conocimiento" (p. 20). Al diseñar el contenido de un determinado curso, se deben considerar ciertos elementos que garantizarán una mejor experiencia. Entre dichos elementos se encuentran:

Tabla 3. Organización de los contenidos

Introducción y orientación inicial:	Se brinda una cordial bienvenida al curso. Además, se proporciona información general, incluyendo las pautas y directrices que los estudiantes deben seguir. Se presenta un resumen del programa de la asignatura, ofreciendo una visión general de los temas que se abordarán.
Metodología de trabajo propuesta:	Se describe la forma en que se llevará a cabo el proceso de aprendizaje, incluyendo las estrategias pedagógicas, herramientas y recursos utilizados. Esto ayuda a los estudiantes a comprender cómo se organizarán las actividades y cómo se fomentará su participación activa en el curso.
Sistema de evaluación de la asignatura:	Se explican los criterios y métodos de evaluación que se utilizarán para lograr una medición del progreso y logro de los alumnos.
Referencias bibliográficas básicas:	Se proporciona una lista de fuentes esenciales que los participantes pueden consultar para profundizar en los temas tratados. Estas referencias les permiten ampliar sus conocimientos y explorar diferentes perspectivas.

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Estrada Sentí (2015).

Sin duda alguna, las metodologías de instrucción deben basarse en una planificación cuidadosa, constante, intencionada y adaptable, con el fin

de promover el aprendizaje individual y colectivo de conocimientos. Con ello, se busca formar estudiantes críticos, creativos y comprometidos ante los desafíos que plantea la ciencia y la tecnología (Vásquez Rodríguez, 2010).

En este punto también es necesario señalar la importancia de concebir la tecnología como un recurso de gran eficacia que desempeña un papel ineludible en el desarrollo del aprendizaje. Según el autor Salinas (1992), los entornos multimedia, incluso en sus formas más básicas, incorporan y enriquecen las cualidades didácticas inherentes a los diferentes medios que los componen, poniendo especial énfasis en el texto, vídeo, audio, las imágenes y el ordenador. Estos sistemas conservan las ventajas de la manipulación y la facilidad de uso de los dispositivos, pero su mayor fortaleza radica en su capacidad para ofrecer una retroalimentación inmediata. El aprovechamiento de los elementos multiformatos permite atraer la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de los conceptos complejos. Por tanto, la inclusión de actividades interactivas, como los cuestionarios, las simulaciones y los debates en línea, promueve esa reciprocidad activa y un compromiso más profundo.

En resumen, la creación de contenido atractivo y efectivo requiere una aproximación consciente y estratégica. ¿Cómo lograrlo? Esencialmente, a través del conocimiento de la audiencia, un sólido diseño instruccional y la incorporación recursos interactivos y novedosos. Con ello, podremos desarrollar materiales que estimulen el interés y la colaboración de todos los estudiantes.

2.3. Adaptación de estrategias pedagógicas a la educación en línea

En primer lugar, es necesario conocer que las estrategias de enseñanza y aprendizaje son acciones utilizadas para abordar fenómenos y procesos que promueven la comunicación, autogestión y colaboración de los estudiantes, fomentando el aprendizaje reflexivo (Fernández Naranjo y Arteaga Pupo, 2020). Estas mismas operaciones -pero- en los entornos virtuales enfatizan el papel del educador en brindar un apoyo constante a cada uno de los alumnos para alcanzar sus objetivos y conducirlos a resultados satisfactorios (Valverde-Urtecho y Solis-Trujillo, 2021).

En el contexto de los entornos virtuales, se enfatiza la importancia de utilizar recursos, materiales y elementos de aprendizaje, además de incorporar una variedad de actividades. Desde una perspectiva de cooperación, estas prácticas desempeñan un papel esencial al fomentar el crecimiento de habilidades, capacidades y conocimientos en los estudiantes.

Tabla 4. Estrategias didácticas para los entornos virtuales

Glosarios colaborativos:	Los educandos colaboran en la creación de un recurso educativo donde aportan definiciones, ejemplos y ejercicios relacionados con los términos y conceptos clave de una materia.
Subgrupos de discusión:	Los participantes se dividen en pequeños grupos para discutir y analizar un tema específico. Cada grupo comparte sus ideas, reflexiones y conclusiones con el resto de la clase.
Recuperación de información y juegos de roles:	Los alumnos participan en actividades donde deben buscar, analizar y presentar información relevante sobre un tema determinado. Además, pueden asumir roles ficticios para comprender diferentes perspectivas y situaciones.
Crédito por uso de palabras:	Los educandos reciben un reconocimiento o puntos adicionales por utilizar correctamente y de manera adecuada un vocabulario específico relacionado con el tema de estudio.
Preguntas y premios:	Los integrantes formulan preguntas relacionadas con el contenido y aquellos que responden correctamente reciben premios o reconocimientos, lo que fomenta la participación y el interés por el aprendizaje.
Exposición:	Los participantes presentan un tema o proyecto que han investigado, utilizando diferentes recursos multimedia para transmitir su conocimiento.
Lluvia de ideas:	Los alumnos aportan ideas y sugerencias relacionadas con un tema en particular, sin ningún tipo de censura o crítica, lo que promueve la creatividad y la participación activa de todos.
Portafolio:	El estudiantado recopila y organiza evidencias de su trabajo y progreso a lo largo del curso, incluyendo ejercicios, proyectos y

	reflexiones, para su posterior evaluación y autoevaluación.
Controversia estructurada:	Se plantea un tema polémico o controvertido y los estudiantes debaten y argumentan sus puntos de vista desde una perspectiva respetuosa y fundamentada, fomentando el pensamiento crítico y el análisis.
Trabajos de investigación con retroalimentación:	El alumnado realiza investigaciones individuales o en grupos, donde recopilan, analizan y presentan información sobre un tema específico. Luego reciben el *feed-back* y comentarios constructivos para mejorar su trabajo.
Exposición digital:	Los participantes crean presentaciones digitales utilizando herramientas multimedia como diapositivas, vídeos o infografías, para comunicar y compartir su conocimiento de manera efectiva.
Entrevista o consulta pública:	Los estudiantes realizan entrevistas a expertos o profesionales en un campo específico, o participan en consultas públicas donde se involucran con la comunidad para recopilar información y enriquecer su comprensión del tema.
Estudios de casos:	Los alumnos analizan situaciones o problemas reales y aplican sus conocimientos teóricos para proponer soluciones o tomar decisiones informadas.
Resolución de ejercicios en grupos:	Los educandos trabajan en equipo para resolver problemas o ejercicios prácticos, compartiendo ideas y estrategias para llegar a una solución.
Rueda de ideas:	Los estudiantes se sientan en un círculo y van aportando ideas relacionadas con un tema determinado de manera rápida y espontánea, estimulando la generación de nuevas ideas y la colaboración.
Trabajos de	El alumnado colabora en la realización de

investigación colaborativos:	investigaciones en equipo, donde cada miembro aporta sus conocimientos y habilidades para abordar un tema específico. Trabajan juntos en la recopilación de información, el análisis de datos y la presentación de resultados.
Apuntes de grupo:	Los participantes se organizan en grupos para tomar apuntes durante las clases virtuales. Cada integrante se encarga de registrar información clave y luego comparten sus apuntes con los demás, creando así un recurso de estudio colectivo.
Contrato de aprendizaje:	Los estudiantes y el docente establecen conjuntamente un contrato que define metas, objetivos y expectativas claras para el proceso de aprendizaje. El contrato incluye acuerdos sobre la participación, entrega de tareas, los plazos y criterios de evaluación.

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Delgado Fernández y Solano González (2009).

En efecto, la selección de una estrategia didáctica implica discernir entre la combinación más adecuada de métodos, recursos y técnicas que faciliten al estudiante alcanzar sus objetivos de forma eficaz, eficiente y fluida. En consecuencia, es imperativo implementar una multiplicidad de medidas educativas que se centren en un verdadero aprovechamiento de los entornos virtuales, con el propósito de fomentar el desarrollo del alumno como un ciudadano instruido y competente en la sociedad actual, donde la información y el conocimiento son recursos fundamentales (Vilanova y Vargas, 2015).

3. Capítulo 3: Herramientas y recursos

3.1. Exploración de plataformas virtuales de enseñanza

La exploración de plataformas virtuales de enseñanza ha adquirido una importancia crucial en el contexto educativo actual. Estas plataformas brindan un entorno digital interactivo que facilita la comunicación, la colaboración y el acceso a recursos educativos en línea. Al utilizar estas plataformas, los educadores tienen la oportunidad de diseñar y administrar cursos, impartir clases en tiempo real, compartir materiales didácticos y evaluar el progreso de los estudiantes de manera eficiente. Mientras que, por su parte, el estudiantado puede llegar a fortalecer sus habilidades cognitivas fundamentales (Guzzetti de Marecos, 2020).

Las plataformas educativas constan de tres módulos principales: gestión administrativa y académica, comunicación y proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, incluyen herramientas esenciales como gestión de contenidos, comunicación y colaboración, seguimiento y evaluación, y administración de permisos. También pueden contar con herramientas complementarias como portafolios digitales y sistemas de búsqueda de contenido (Vital Carrillo, 2021).

El autor López Jiménez (2021) subraya otras ventajas como: el acceso a información extendida, la actualización constante de los contenidos, la flexibilidad en el aprendizaje al permitir conexiones desde distintos lugares y horarios, el fomento de la autonomía del educando, la utilización de herramientas sincrónicas y asincrónicas para los profesores y alumnos, la promoción de la formación multimedia, el aumento de la interactividad, la

posibilidad del aprendizaje en grupo y una reducción de costos al eliminar desplazamientos.

En la actualidad, se cuenta con una amplia variedad de plataformas que han ganado relevancia, demostrando un crecimiento y mejora continua. A continuación, se presenta una clasificación:

Tabla 5. Tipos de plataformas educativas

Plataformas comerciales:	Han evolucionado rápidamente en el mercado de la formación en línea. Mejoran la operatividad con versiones que incluyen funciones y aplicaciones versátiles. Ofrecen alta fiabilidad, servicio de asistencia técnica rápido, documentación fácil de instalar y pruebas de calidad. Con cuota anual, permiten actualizaciones y tienen módulos especializados. Sin embargo, presentan aumentos de precios de licencias y opciones limitadas. Ejemplos conocidos son: Virtual Profe, e-educativa, e-training, Jenzabar, Blackboard, WebCT, Angel Learning y FirstClass.
Plataformas de software libre:	Brindan libertad a los usuarios para usar, estudiar, modificar y redistribuir el software. No siempre son gratuitas, pero se distribuyen bajo Licencia Pública General. Comparten ventajas como estabilidad, evolución comunitaria, confiabilidad y reducción de costos. El código se puede reutilizar y son modulares. Las plataformas comerciales suelen tener más funciones, pero las diferencias se minimizan. Algunas plataformas son: Bazzaar, Moodle, Dokeos, ILIAS, Manhattan Virtual Classroom, Sakai y Claroline.
Plataformas de desarrollo propio:	No se comercializan ni se distribuyen masivamente. Su enfoque se centra en necesidades educativas y pedagógicas específicas. Son desconocidas y poco estudiadas. Surgidas en instituciones o grupos de

	investigación, ofrecen flexibilidad y bajos costos. La institución tiene control total y puede adaptarla. El proceso de diseño y mantenimiento puede ser un inconveniente al requerir recursos internos o módulos externos.

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Díaz Becerro (2009) y Sánchez Rodríguez (2009)

Efectivamente, la exploración de dichas plataformas implica adquirir conocimiento sobre sus características, funcionalidades y herramientas. Los educadores deben investigar y seleccionar la más conveniente para sus necesidades pedagógicas, teniendo en cuenta aspectos como la facilidad de uso, compatibilidad con diferentes dispositivos, seguridad de los datos y capacidad de personalización. Según Ramos-Vite y Macahuachi-Nuñez De Castillon (2021), hoy en día se ha vuelto imprescindible adquirir habilidades técnicas, a través de la capacitación en aquellos instrumentos informáticos que se ajusten a la especialidad y el enfoque educativo. De esta manera, el profesorado podrá crear espacios virtuales interactivos que fomenten la participación y el compromiso de sus participantes.

3.2. Uso de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica

La interacción persona a persona ya no es exclusiva de los encuentros físicos, puesto que el uso de las herramientas de comunicación digital, que posibilitan el intercambio de mensajes escritos, vocales o audiovisuales, está experimentando un desarrollo notable. Dentro del ámbito educativo, resulta imprescindible adquirir destreza en el manejo y aprovechamiento de estos instrumentos digitales para propiciar una modelo de reciprocidad entre los profesores y alumnos. Por lo tanto, cuando nos referimos a los procesos que

ocurren de manera simultánea o en tiempo real, nos encontramos frente a situaciones de comunicación sincrónica. Mientras que, cuando hablamos de una comunicación entre individuos que no coinciden en el mismo momento, nos referimos a aquellos contextos de comunicación asincrónica (Castañeda Quintero, 2007).

Tabla 6. Herramientas de comunicación sincrónica y asíncrona

Herramientas de comunicación sincrónica	
El chat:	Herramienta de comunicación en línea que facilita la interacción en tiempo real entre usuarios. Permite que personas conectadas a Internet se encuentren simultáneamente en canales o temáticas específicas para entablar conversaciones de diversa índole.
La videoconferencia:	Forma de comunicación en tiempo real que se lleva a cabo a través de una red de comunicaciones. Se considera una reunión virtual y presenta las siguientes características principales: transmisión en tiempo real y a distancia, comunicación bidireccional, posibilidad de realizarla entre dos ubicaciones (punto a punto) o más de dos ubicaciones (multipunto), y capacidad para transmitir audio, vídeo y datos.
La pizarra colaborativa:	Herramienta de dibujo que posibilita la comunicación en tiempo real y que puede ser utilizada por los docentes junto con otras aplicaciones como la conferencia de audio (conversación de voz) o el chat. Las pizarras colaborativas permiten establecer una forma de interacción para aclarar conceptos específicos relacionados con el material didáctico de un curso virtual.
TV-web (video streaming):	Permite la transmisión en tiempo real de contenido audiovisual a través de Internet. Con

	esta tecnología, los usuarios pueden acceder a programas, eventos o conferencias en vivo, sin necesidad de descargar el contenido previamente. La TV web facilita la interacción en tiempo real, ya que los espectadores pueden participar en chats o comentarios mientras disfrutan del contenido.
La audio-conferencia:	Herramienta que posibilita que los usuarios establezcan una conversación en tiempo real a través de medios de audio, sin importar su ubicación geográfica. La audioconferencia elimina las barreras físicas y permite una comunicación clara y directa, donde los participantes pueden escuchar y hablar en tiempo real, fomentando la participación activa y la toma de decisiones conjuntas.
El MUD (Multi-user dimensions)	Los usuarios pueden explorar y recorrer mundos virtuales en los que interactúan con otros participantes en tiempo real, también pueden crear avatares personalizados y representarse a sí mismos. A medida que navegan, podrán comunicarse con otros usuarios a través de mensajes de texto, participar en conversaciones grupales o privadas, e incluso llevar a cabo actividades como juegos de rol o resolución de acertijos.
Herramientas de comunicación asíncrona	
El e-mail:	Es la herramienta más utilizada en Internet. Las personas pueden enviar y recibir mensajes en cualquier parte del mundo, siempre que tengan una dirección de correo electrónico.
El foro:	Herramienta que posibilita el intercambio de mensajes entre los participantes de entornos virtuales educativos, superando las restricciones de tiempo y espacio. Promueve la lectura, el debate y la expresión de opiniones, fomentando

	la comunicación, la colaboración y la cohesión de los grupos de estudiantes.
Las listas de distribución:	Se trata de conjuntos de direcciones de correo electrónico utilizadas para enviar y recibir mensajes relacionados con temas de interés común o para facilitar la comunicación entre personas geográficamente dispersas que colaboran en proyectos. Las listas de distribución se pueden clasificar en abiertas, donde cualquier usuario puede suscribirse sin restricciones, y cerradas, que requieren la aprobación del administrador para acceder a ellas.
Las wikis (término hawaiano que se traduce como rápido o veloz)	Permite la creación y modificación de páginas web de forma colaborativa. Los usuarios pueden crear y editar contenido de manera sencilla, lo que facilita la colaboración en proyectos y la creación de conocimiento colectivo. Además, las wikis ofrecen características que promueven la transparencia y trazabilidad del proceso de edición, también suelen contar con funciones de discusión y comentarios para facilitar la comunicación entre los colaboradores.

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Viloria Matheus y Hamburger (2019) y Cabero Almenara et al. (2004).

La incorporación de dichas herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica en entornos educativos en línea amplía las posibilidades de colaboración y aprendizaje, estimulando una mayor participación y compromiso por parte de los alumnos. Aspectos de vital importancia en una cibersociedad que está dado lugar a nuevas experiencias y oportunidades (Lay et al., 2019).

En resumen, es esencial que el educador emplee tanto la comunicación en tiempo real como la comunicación en diferido para respaldar la teoría del

construccionismo social, ajustarse a las diversas corrientes de aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes (Fry, 2021). Al utilizar estas dos modalidades de comunicación, se fomenta un entorno educativo inclusivo donde los alumnos pueden compartir ideas, acordar y recibir una retroalimentación mutua.

3.3. Recursos digitales para enriquecer el aprendizaje

Los recursos digitales desempeñan un papel importante en el proceso de aprendizaje al brindar una amplia gama de canales de comunicación. La utilización selectiva de estos recursos adquiere un carácter esencial, requiriendo una cuidadosa consideración de la planificación pedagógica, con miras a establecer objetivos de aprendizaje precisos que garanticen su efectividad y confieran una clara intencionalidad educativa. Según la Universidad de Navarra (2019), hay múltiples beneficios a partir de su aprovechamiento, entre ellos están: fuentes de información ilimitadas, interconexión ágil, flexibilidad para la actualización, colaboración entre personas, acceso a conocimientos compartidos y disminución de costos. Adicionalmente, Paute Cabrera y Vásquez Bermeo (2022) demarcan que también se distinguen por su capacidad para generar un sólido sentido de motivación mediante la creación de entornos interactivos y cautivadores.

Esta infraestructura global que conecta redes de computadoras en todo el mundo, denominada como Internet, proporciona una amplia gama de recursos con características y aplicaciones incomparables, los cuales han sido clasificados en tres categorías:

Gráfica 2. Clasificación de recursos digitales

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de Quirós Meneses (2009).

Considerando esta clasificación, los recursos transmisivos facilitan la transferencia eficiente de mensajes desde un emisor hacia los receptores, optimizando la comunicación en línea (incluyen bibliotecas, videotecas, enciclopedias digitales, tutoriales para el aprendizaje, así como sitios web que recopilan y distribuyen información y sistemas de automatización de procesos). Mientras que los recursos activos empoderan a los aprendices al permitirles interactuar y comprometerse activamente con el objeto de estudio, lo que les otorga la capacidad de construir conocimientos a través de la reflexión y la experiencia (se encuentran juegos individuales de creatividad, habilidad y roles, herramientas multimediales creativas como editores de hipertexto, películas, sonidos y música). Por último, los interactivos se enfocan en promover un aprendizaje enriquecedor a través de diálogos constructivos, ya sea de manera sincrónica o asincrónica (encierran juegos en línea, pizarras electrónicas, sistemas de mensajería, programas de videoconferencias, foros, blogs y wikis) (Quirós Meneses, 2009).

Al emplearlos en el aula, se rompen las barreras de tiempo y espacio, brindando la oportunidad de explorar contenidos educativos de manera

flexible y autónoma. Asimismo, permiten personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante. Por ello, es imperativo que los educadores busquen la mejora continua y así puedan brindar una experiencia de aprendizaje enriquecedora. Valverde-Urtecho y Solis-Trujillo (2021) señalan que, para dinamizar las clases y fomentar una participación entusiasta, los docentes cuentan con diversas herramientas digitales de acceso gratuito, como: Kahoot, Mentimeter, Quizziz, Genially y formularios de Google. A continuación, se detallarán ampliamente cada una de ellas y otras opciones adicionales.

Kahoot:

Esta plataforma ha ganado gran reconocimiento por su capacidad para facilitar la creación de actividades lúdicas dirigidas a los estudiantes. Su enfoque en el aprendizaje basado en juegos lo convierte en una opción atractiva y participativa para fomentar el interés y la participación de los alumnos.

Gráfica 3. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Kahoot

Fuente: Kahoot (2023).

Para utilizar Kahoot se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Acceder al sitio web de Kahoot y realizar el inicio de sesión en la cuenta existente o crear una nueva, si aún no se dispone de una.

2. Una vez dentro de la plataforma, seleccionar la opción crear Kahoot para comenzar a diseñar la actividad.

3. Elegir el tipo de actividad deseada, como un cuestionario, una encuesta, un desafío de verdadero o falso, o un juego de preguntas rápidas.

4. Asignar un título atractivo y describir brevemente la actividad para indicar su tema o propósito.

5. Comenzar a crear las preguntas, redactando cada una y proporcionando cuatro opciones de respuesta.

6. Se pueden añadir imágenes o vídeos relacionados para hacer las preguntas más visuales y atractivas.

7. Personalizar el aspecto visual de la actividad seleccionando colores, fondos y diseños que se ajusten a las preferencias o al tema abordado.

8. Configurar las opciones de juego, como establecer límites de tiempo para responder, determinar si los estudiantes pueden ver las respuestas correctas y si se asignan puntuaciones en función de la rapidez de respuesta.

9. Revisar cuidadosamente todas las preguntas para asegurarse de

que sean claras y precisas.

10. Guardar y publicar el Kahoot. Se puede optar por compartirlo públicamente para que otros profesores y estudiantes puedan acceder a él, o mantenerlo privado.

11. Compartir el enlace o el código del Kahoot con los educandos para que puedan unirse al juego utilizando sus dispositivos, ya sea computadoras o dispositivos móviles.

12. Iniciar la actividad y disfrutar de la participación de los estudiantes.

Recomendaciones:

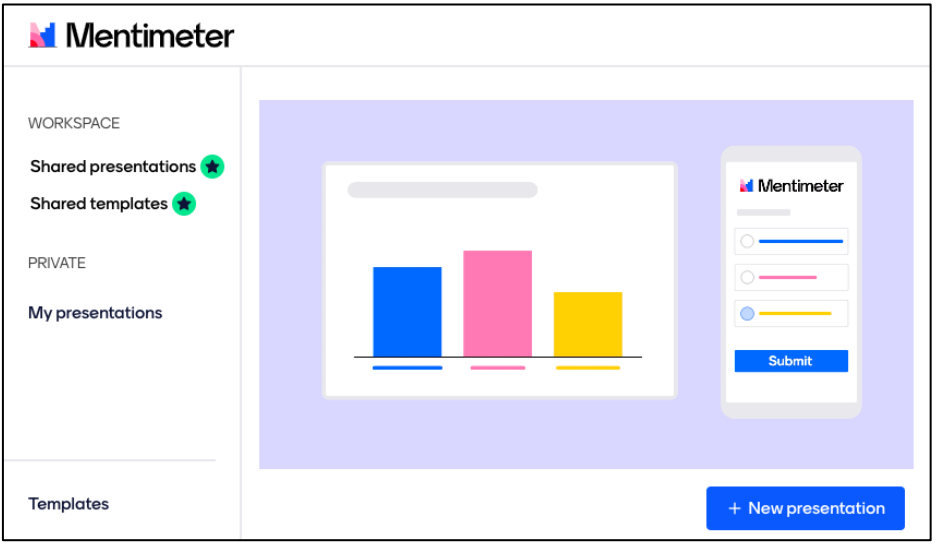
A medida que respondan las preguntas, se mostrarán las puntuaciones en tiempo real, lo que puede generar un ambiente divertido.

Al finalizar, es oportuno revisar las respuestas y puntuaciones de los estudiantes. Esto proporcionará información sobre su comprensión y desempeño en el tema abordado.

Mentimeter:

Esta herramienta habilita la creación de presentaciones interactivas en tiempo real, permitiendo a los estudiantes responder preguntas de manera inmediata utilizando sus dispositivos móviles o computadoras.

Gráfica 4. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Mentimeter



Fuente: Mentimeter (2023).

Para utilizar Mentimeter se deben seguir los siguientes pasos:

1. Acceder al sitio web de Mentimeter e iniciar sesión en la cuenta existente o crear una nueva en caso de no tener una.

2. Una vez dentro de la plataforma, seleccionar la opción crear presentación para comenzar a diseñar la actividad.

3. Elegir el tipo de pregunta o actividad que se desea crear, como preguntas de opción múltiple, encuestas, preguntas abiertas, palabras en nube, entre otras opciones disponibles.

4. Redactar la pregunta o enunciado de la actividad y personalizarlo según las preferencias, añadiendo imágenes y ajustando los colores y fuentes para lograr una presentación visualmente atractiva.

5. Configurar las opciones de visualización, como la duración de las diapositivas y si se desean mostrar los resultados en tiempo real o al final de la actividad.

6. Agregar las alternativas de respuesta o palabras clave que los estudiantes podrán seleccionar o escribir, proporcionando múltiples opciones y ajustando el formato de respuesta según el tipo de pregunta seleccionada.

7. Personalizar la apariencia de la presentación utilizando diferentes temas, fondos y estilos disponibles en Mentimeter.

8. Una vez creadas todas las diapositivas y configuradas las preguntas, revisar cuidadosamente el contenido para asegurarse de que esté correcto, verificando la coherencia de las instrucciones y el orden de las diapositivas.

9. Guardar la presentación y seleccionar el modo de presentación en vivo para compartirlo con los estudiantes.

10. Compartir el enlace o el código de acceso a la presentación con los alumnos, quienes podrán acceder a través de sus dispositivos y participar en tiempo real.

Recomendaciones:

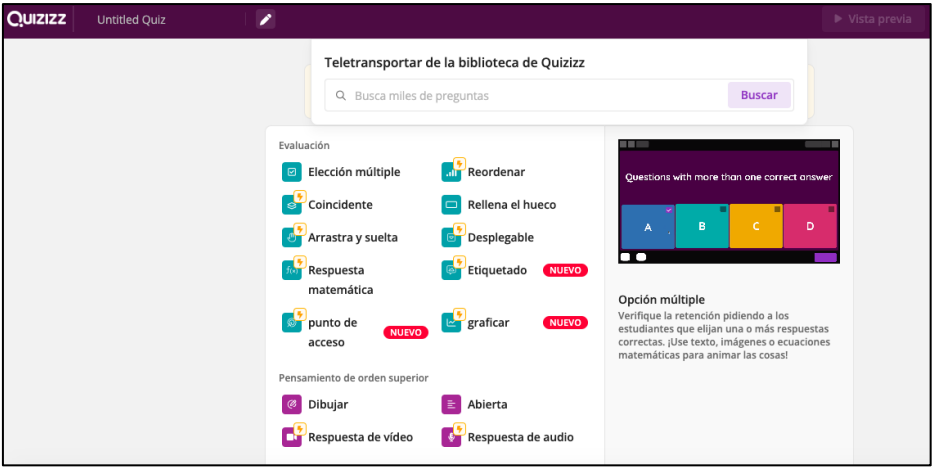
Durante la presentación, los estudiantes podrán responder a las preguntas o realizar las actividades utilizando sus dispositivos, mientras los resultados se actualizan automáticamente, lo que permite mostrarlos en tiempo real.

Al finalizar la actividad, revisar los resultados y analizar las respuestas de los participantes para obtener información valiosa sobre su comprensión y contribución en el tema abordado.

Quizziz:

Esta herramienta brinda la posibilidad de desarrollar actividades dinámicas y entretenidas con el objetivo de evaluar el conocimiento de los estudiantes y promover su participación en el proceso de aprendizaje.

Gráfica 5. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Quizziz



Fuente: Quizziz (2023).

Para utilizar Quizziz se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Acceder al sitio web y crear una cuenta de usuario. En caso de ya poseer una, iniciar sesión en la plataforma.

2. Una vez dentro de la plataforma, seleccionar la opción crear examen para dar inicio al proceso de diseño de la actividad.

3. Seleccionar un título descriptivo y llamativo para el cuestionario, de manera que resulte atractivo para los estudiantes y permita identificar fácilmente el tema o contenido abordado.

4. Comenzar a redactar las preguntas del cuestionario. Quizziz ofrece diferentes tipos de preguntas, como opciones múltiples, verdadero o falso, y respuestas abiertas, lo que permite adaptarse a las necesidades específicas del docente.

5. Personalizar cada pregunta agregando elementos visuales, como imágenes o vídeos, que enriquezcan la experiencia de aprendizaje. Además, es posible establecer límites de tiempo para responder cada pregunta y asignar puntajes según su dificultad o importancia.

6. Agregar opciones de respuesta a cada pregunta y marcar la respuesta correcta. Esta plataforma proporciona retroalimentación instantánea a los estudiantes, explicando por qué una respuesta es correcta o incorrecta.

7. Continuar agregando más preguntas hasta completar el cuestionario. Esto permitirá abordar diferentes aspectos del tema o reforzar conceptos clave.

8. Personalizar el diseño y la apariencia del cuestionario. Quizziz presta una variedad de temas y fondos visuales para que el cuestionario sea visualmente atractivo y se adapte al tema educativo.

9. Revisar y verificar todas las preguntas, respuestas y configuraciones del cuestionario para asegurarse de que sean correctas y

cumplan con los objetivos educativos.

10. Guardar y publicar el cuestionario. Esta herramienta ofrece opciones para compartirlo con los estudiantes a través de un enlace directo, un código de acceso o integrándolo en plataformas de gestión del aprendizaje.

11. Compartir el cuestionario con los estudiantes y proporcionarles instrucciones claras sobre cómo acceder a él. También se puede establecer un plazo para completar el cuestionario, si es necesario.

Recomendación:

Una vez que los estudiantes hayan completado el cuestionario, se podrán revisar los resultados y analizar el rendimiento individual y colectivo. Quizziz proporciona informes detallados que ayudan a identificar áreas de mejora y personalizar la enseñanza.

Genially:

Esta herramienta versátil proporciona una amplia gama de opciones creativas, como presentaciones, infografías, juegos y mapas interactivos. Con Genially, los educadores pueden elaborar actividades interactivas para enriquecer el proceso de aprendizaje y fomentar la participación de los estudiantes.

Gráfica 6. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Genially

Fuente: Genially (2023).

Para utilizar Genially se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Acceder al sitio web de Genially y crear una cuenta de usuario. Si el educador ya tiene una, debe iniciar sesión en la plataforma.

2. Una vez dentro, seleccionar la opción crear Genially para comenzar a diseñar la actividad.

3. Elegir el tipo de contenido interactivo que se desea crear, como presentaciones, infografías, juegos, entre otros. Seleccionar el formato más adecuado para los objetivos educativos.

4. Personalizar el diseño utilizando herramientas como fondos, colores, fuentes y elementos visuales para hacerlo atractivo y relacionado con el tema de la actividad.

5. Agregar elementos interactivos, como botones, enlaces,

animaciones y efectos de entrada, para permitir que los estudiantes puedan interactuar con el contenido y participar activamente.

6. Insertar imágenes, vídeos y otros recursos multimedia relevantes para enriquecer la experiencia visual y facilitar la transmisión de información.

7. Incluir texto descriptivo y explicativo mediante el uso de títulos, subtítulos y párrafos, con el objetivo de proporcionar información clara y concisa sobre el tema de la actividad.

8. Crear preguntas o desafíos interactivos utilizando las herramientas disponibles, como cuestionarios, juegos de preguntas y respuestas, rompecabezas, entre otros. Estas preguntas permitirán evaluar el conocimiento de los estudiantes y fomentar su participación activa.

9. Configurar la navegación y secuencia del Genially, estableciendo cómo los estudiantes interactuarán con el contenido y el orden en que se presentarán las diferentes secciones o elementos.

10. Revisar y verificar el proyecto para asegurarse de que todos los elementos estén correctamente ubicados y funcionando adecuadamente, y de que la información sea precisa y relevante.

11. Guardar el producto y compartirlo con los estudiantes a través de opciones como enlaces directos, códigos de inserción en páginas web o integración en plataformas educativas.

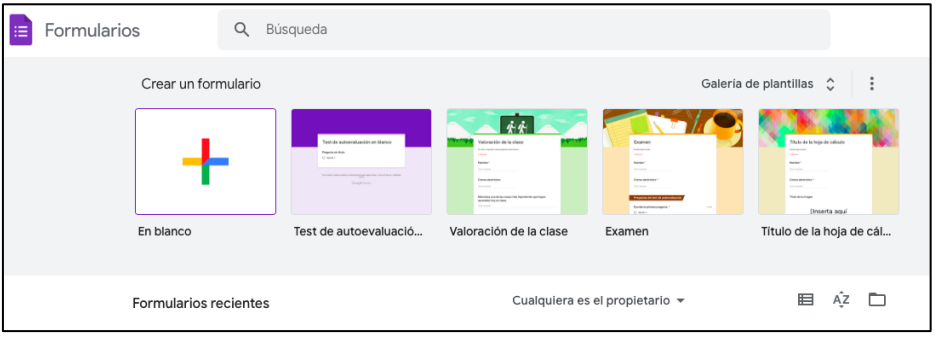
Recomendación:

Durante la actividad, los estudiantes podrán interactuar con el Genially, responder preguntas, explorar el contenido y participar activamente en su proceso de aprendizaje.

Formularios de Google:

Herramienta en línea que posibilita la creación de cuestionarios, encuestas y formularios personalizados. Esta plataforma, integrada en la suite de aplicaciones de Google, ofrece una forma eficiente de recopilar y analizar información de manera interactiva. Los educadores pueden aprovecharla para elaborar actividades educativas interactivas y recopilar datos de los estudiantes de forma rápida y organizada.

Gráfica 7. Espacio de trabajo en línea de los Formularios de Google



Fuente: Docs.google (2023).

Para utilizar Formularios de Google se pueden seguir los siguientes pasos:

1. El usuario accede a su cuenta de Google y selecciona la opción

Formularios, en el menú de aplicaciones.

2. Se hace clic en la opción crear un formulario para comenzar a realizar la actividad.

3. Se asigna un título descriptivo al formulario, incluyendo una breve introducción que proporcione contexto a los estudiantes.

4. Se añaden las preguntas correspondientes a la actividad, eligiendo entre diferentes tipos de preguntas como opciones múltiples, respuestas cortas o preguntas de escala. Es importante que las interrogantes sean claras y concisas.

5. Se personaliza el diseño del formulario utilizando las herramientas de formato disponibles, permitiendo cambios en los colores, la adición de imágenes o vídeos relevantes y la configuración de la disposición de las preguntas.

6. Se configuran las opciones de respuesta para cada pregunta, estableciendo si una contestación es obligatoria, proporcionando opciones de respuesta predefinidas o permitiendo oposiciones abiertas.

7. Se aprovechan las funciones adicionales de Formularios de Google para agregar elementos interactivos, como secciones de salto de página que dirijan a los estudiantes a preguntas específicas según sus respuestas anteriores.

8. Se revisa y verifica el formulario para asegurarse de que todas las preguntas estén correctamente formuladas y las opciones de contestación sean adecuadas.

9. Se decide cómo compartir el formulario con los alumnos, ya sea mediante el envío directo por correo electrónico, la generación de un enlace para compartirlo o la inserción en una página web.

10. Una vez que los estudiantes completan el formulario, se accede a las respuestas recopiladas. Formularios de Google proporciona herramientas para analizar los datos, como gráficos y resúmenes estadísticos.

Recomendaciones:

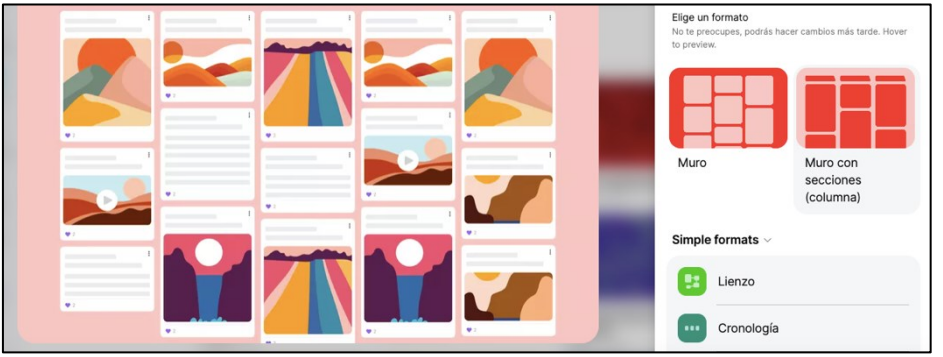
Se utilizan los datos recopilados para evaluar el desempeño de los estudiantes, identificar áreas de mejora y personalizar la enseñanza según las necesidades individuales.

Además, se comparten los resultados con los alumnos, ya sea de forma individual o general, fomentando la retroalimentación y la reflexión.

Padlet:

Plataforma en línea que permite crear e intervenir en tableros virtuales interactivos. Los tutores tienen la capacidad de diseñar actividades educativas participativas y fomentar la colaboración de los estudiantes al organizar espacios visuales donde pueden compartir ideas, presentar proyectos y recopilar información.

Gráfica 8. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Padlet



Fuente: Padlet (2023).

Para utilizar Padlet se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Acceder al sitio web de Padlet y crear una cuenta de usuario. Si ya se dispone de una, iniciar sesión en la plataforma.

2. Una vez dentro, seleccionar la opción hacer un Padlet para comenzar a diseñar la actividad.

3. Elegir un diseño para el tablero. Esta herramienta ofrece una variedad de plantillas y diseños personalizables que se adaptan a las necesidades del educador. Se puede optar por un diseño de cuadrícula, línea de tiempo, mural u otros formatos que se ajusten a la actividad planificada.

4. Es posible cambiar el fondo, los colores, las fuentes y agregar imágenes o vídeos relevantes para enriquecer visualmente la actividad.

5. Agregar elementos interactivos al tablero. Padlet permite incluir notas adhesivas, imágenes, enlaces, archivos adjuntos y audiovisuales.

Estos elementos permitirán interactuar con el contenido de manera dinámica y participativa.

6. Configurar las opciones de privacidad y colaboración. Se puede decidir si el tablero es público o privado y si los alumnos pueden colaborar y contribuir. También es posible establecer permisos para la visualización y edición.

7. Crear secciones o categorías en el tablero. Organizar el contenido de manera temática o por áreas específicas facilitará la navegación y la comprensión de la actividad.

8. Compartir el enlace del tablero directamente con los educandos o enviar invitaciones por correo electrónico, asegurándose de proporcionar instrucciones claras sobre cómo acceder y contribuir en el proyecto.

9. Los estudiantes pueden agregar sus ideas, comentarios, preguntas y respuestas de forma interactiva. Tendrán la posibilidad de publicar notas, adjuntar archivos, compartir enlaces y colaborar con sus compañeros en tiempo real.

10. Monitorear y supervisar la actividad en el tablero. Es posible visualizar las contribuciones de los alumnos, ofrecer comentarios y brindar orientación adicional según sea necesario.

Recomendaciones:

Utilizar las herramientas de análisis y seguimiento de Padlet para evaluar la participación y el rendimiento de los estudiantes. Se puede acceder al

historial de cambios, analizar las discusiones y recopilar datos relevantes para evaluar el aprendizaje.

Concluir la actividad y cerrar el tablero una vez que se hayan alcanzado los objetivos educativos deseados. El tablero puede guardarse como referencia futura o compartirse como un recurso de repaso.

Socrative:

Plataforma educativa en línea que permite diseñar cuestionarios, encuestas, juegos y actividades de discusión en tiempo real para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes. Esta herramienta versátil y fácil de usar ofrece múltiples opciones de interacción.

Gráfica 9. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Socrative

Fuente: Socrative (2023).

Para utilizar Socrative se pueden seguir los siguientes pasos:

1. El tutor debe acceder al sitio web y crear una cuenta de usuario.

En caso de disponer de una, debe iniciar sesión en la plataforma.

2. Una vez dentro de Socrative, se debe crear una nueva actividad.

3. Socrative ofrece varias opciones, como cuestionarios, preguntas rápidas, juegos y discusiones. El docente debe seleccionar el tipo de actividad más apropiada para alcanzar los objetivos educativos planteados.

4. Si se está creando un cuestionario, es necesario redactar las interrogantes y proporcionar opciones de respuesta. Si la actividad es una discusión, se plantea una pregunta o tema para debatir.

5. Luego, se personaliza la configuración de la actividad. Es posible establecer límites de tiempo, configurar opciones de retroalimentación instantánea, ocultar o mostrar los resultados en tiempo real y decidir si se permite que los estudiantes puedan ver las contestaciones correctas después de la actividad.

6. Socrative genera un código único para cada producto creado. Los alumnos deben ingresar este carácter en la página de inicio de la herramienta o en la aplicación móvil para acceder.

7. Una vez que se ingrese el código, los educandos podrán responder a las preguntas, participar en juegos o discusiones, y enviar sus contestaciones de forma instantánea.

Recomendaciones:

A medida que los estudiantes participen, el docente podrá visualizar sus respuestas y realizar un seguimiento del progreso individual y grupal.

Además, se pueden obtener informes detallados sobre el desempeño del alumnado.

Es importante dar una retroalimentación. En este sentido, Socrative permite emitir comentarios instantáneos en función de las respuestas de los estudiantes. De esta manera, se pueden proporcionar explicaciones adicionales, reforzar conceptos clave o felicitar a los participantes por su desempeño.

Una vez que todos los educandos hayan completado la actividad, el docente puede cerrarla y analizar los resultados. Se pueden descargar informes detallados en diversos formatos para realizar un análisis más exhaustivo.

Wordwall

Herramienta en línea para realizar una amplia variedad de actividades, como juegos de vocabulario, evaluaciones, acertijos y ejercicios de asociación.

Gráfica 10. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Wordwall

Fuente: Wordwall (2023).

Para utilizar Wordwall se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Acceder al sitio web y crear una cuenta de usuario. Si ya se dispone de una, iniciar sesión en la plataforma.

2. Una vez dentro de Wordwall, seleccionar el tipo de actividad deseada. Hay una variedad de opciones disponibles, como pruebas, juegos de palabras, ejercicios de asociación y acertijos.

3. Personalizar la actividad según las necesidades. Por ejemplo, agregar palabras, preguntas, imágenes, pistas y respuestas, además, se puede elegir entre diferentes diseños, fondos y colores para hacerla visualmente atractiva.

4. Wordwall ofrece diversas funciones interactivas, como arrastrar y soltar, relacionar elementos y completar espacios en blanco. Seleccionar las opciones que mejor se adapten a la actividad y a los

objetivos educativos.

5. Definir límites de tiempo, puntuaciones, niveles de dificultad y otras configuraciones adicionales para personalizar la experiencia de aprendizaje.

6. Revisar cuidadosamente todas las preguntas, respuestas y configuraciones para asegurarse de que la actividad funcione correctamente.

7. Guardar y compartir la actividad con los estudiantes. Esta herramienta permite generar un enlace único o un código QR para compartir con ellos. También se puede integrar la actividad en una plataforma educativa u obtener el archivo en formato PDF o imprimible.

8. Proporcionar instrucciones claras sobre cómo acceder y participar en la actividad. Animar a los estudiantes a completarla y desafiarse a sí mismos.

Recomendaciones:

Wordwall proporciona información detallada sobre el rendimiento de los estudiantes, incluyendo respuestas correctas e incorrectas. Por tanto, es necesario utilizar esta información para evaluar el aprendizaje y dar una retroalimentación personalizada.

Esta plataforma en línea ofrece una amplia variedad de plantillas, juegos y actividades preexistentes que se pueden utilizar o adaptar según las necesidades. También se puede trabajar con otros educadores y compartir creaciones propias.

Educaplay:

Educaplay es una plataforma en línea que proporciona una variedad de herramientas para diseñar juegos, cuestionarios, crucigramas, ejercicios de completar... Esta plataforma, versátil y fácil de usar, ofrece recursos que permiten que los tutores adapten las actividades a sus objetivos y al contenido específico que desean enseñar.

Gráfica 11. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Educaplay

Fuente: Educaplay (2023).

Para utilizar Educaplay se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Acceda al sitio web y cree una cuenta de usuario. Si ya tiene una, inicie sesión en la plataforma.

2. Una vez dentro, seleccione la opción crear actividad. Hay una amplia gama de opciones disponibles, como juegos, cuestionarios, presentaciones, crucigramas, mapas interactivos, ejercicios de completar y ordenar, entre otros.

3. Adapte la actividad al contenido que está enseñando y ajuste el

grado de dificultad según el nivel de los estudiantes. Agregue interrogantes, instrucciones, imágenes, vídeos y opciones de respuesta.

4. Educaplay ofrece varias funciones interactivas, como arrastrar y soltar, selección múltiple, relación, verdadero o falso, entre otras. Seleccione las opciones que mejor se adapten a la actividad y a los objetivos de aprendizaje que desea alcanzar.

5. Elija diferentes combinaciones de colores, fuentes y estilos para hacer la actividad más atractiva y visualmente coherente con el contenido presentado.

6. Decida si desea que los educandos reciban una retroalimentación inmediata después de cada respuesta o al finalizar la experiencia. Asigne puntos o calificaciones a las respuestas correctas si es necesario.

7. Revise todas las preguntas, respuestas y configuraciones para garantizar que la actividad funcione correctamente.

8. Esta herramienta le permite compartir el proyecto mediante un enlace directo o incrustarlo en una página web o plataforma educativa.

Recomendaciones:

Proporcione el enlace o la ubicación de la actividad y brinde instrucciones claras sobre cómo acceder y completarla.

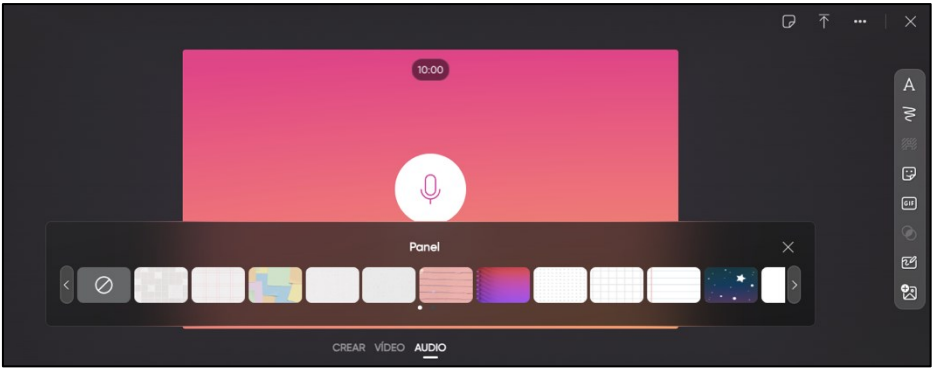
Anime a los estudiantes a participar y a involucrarse activamente en la actividad.

Monitoree el progreso de los alumnos y revise los resultados. Utilice esta información para evaluar el aprendizaje y brindar retroalimentación personalizada si es necesario.

Flip (Flipgrid):

Flip es una plataforma de discusión de naturaleza audiovisual y uso gratuito que ofrece la oportunidad de participar en conversaciones y debates enriquecedores basados en vídeos y audios.

Gráfica 12. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Flip



Fuente: Flip (2023).

Para utilizar Flip se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Si el usuario aún no posee una cuenta, debe registrarse de manera gratuita en la plataforma.

2. El participante puede grabar vídeos y audios y acompañarlos con las plantillas, los adhesivos y emoticones existentes, también puede complementar sus registros con fotografías en .PNG, .JPG y .GIF. Así mismo, puede cargar vídeos externos en los siguientes formatos: .MOV,

.MP4 y .WEBM.

3. Se recomienda grabar un vídeo o audio breve que genere interés y motive la participación de los estudiantes.

4. El usuario puede decidir si permite que los estudiantes realicen comentarios de texto, graben respuestas, o ambas opciones.

5. Es importante proporcionar a los estudiantes el enlace o ubicación de la actividad, y dar explicaciones claras sobre cómo acceder y participar en la discusión.

Recomendaciones:

Estimular a los estudiantes a participar en la discusión. El tutor puede plantear preguntas o temas de debate, con el fin de guiar la conversación y fomentar una participación activa.

A medida que los usuarios realicen comentarios o graben respuestas en vídeo o audio, es esencial seguir de cerca la actividad, brindando retroalimentación individualizada que los guíe y estimule su desarrollo académico, permitiéndoles crecer y aprender de manera efectiva.

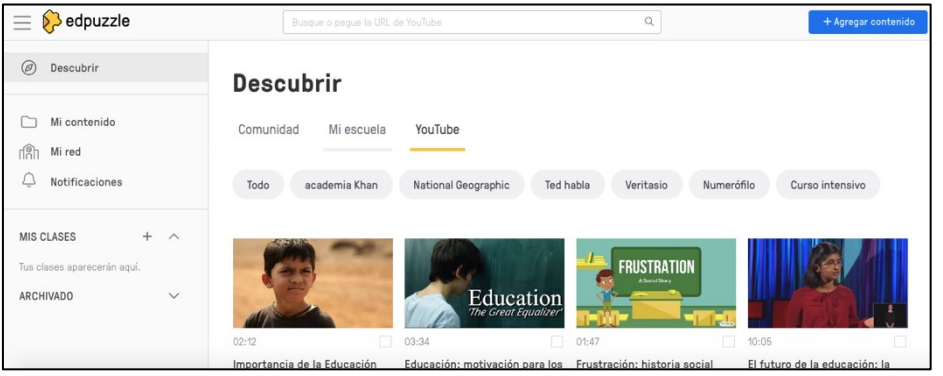
Se sugiere animar a los estudiantes a responder a los comentarios de sus compañeros, generando así una discusión dinámica y constructiva que promueva la interacción y el aprendizaje conjunto.

Edpuzzle:

Esta plataforma educativa en línea facilita la creación y utilización de vídeo-lecciones. Los docentes pueden elegir audiovisuales de diversas

fuentes o incluso cargar sus propias grabaciones para personalizarlos mediante la inclusión de preguntas, comentarios y otras actividades interactivas.

Gráfica 13. Espacio de trabajo en línea de la plataforma Edpuzzle



Fuente: Edpuzzle (2023).

Para utilizar Edpuzzle se pueden seguir los siguientes pasos:

1. Acceder a la plataforma Edpuzzle y crear una cuenta de usuario. Si el docente no tiene una, puede registrarse gratuitamente en la plataforma.

2. Explorar la amplia biblioteca de vídeos disponibles. Es posible buscar audiovisuales relacionados con el tema que se desea abordar en la actividad educativa o utilizar contenido audiovisual proveniente de fuentes externas como YouTube o Vimeo.

3. Es recomendable escoger un vídeo breve que contenga la información relevante para los alumnos.

4. Personalizar el audiovisual añadiendo preguntas y comentarios.

Mediante las herramientas proporcionadas por Edpuzzle, el tutor puede insertar interrogantes abiertas, de opción múltiple, de respuesta corta o comentarios en momentos específicos del vídeo.

5. Configurar las opciones de interacción y determinar si se permite que los usuarios repitan secciones del vídeo, se salten partes o avancen a su propio ritmo. Estas opciones pueden ajustarse en función de las necesidades y el nivel de los estudiantes.

6. Se sugiere asignar un plazo en el cual los alumnos deben finalizar la actividad y enviar sus respuestas.

7. El docente puede proporcionar a los estudiantes el enlace o código de acceso al proyecto. Asimismo, es posible integrar la actividad en una plataforma de aprendizaje existente o compartir el enlace directamente mediante herramientas de comunicación en línea.

Recomendaciones:

Edpuzzle ofrece información detallada acerca del rendimiento de los estudiantes, incluyendo respuestas correctas e incorrectas, tiempo dedicado a cada pregunta y progreso general. Esta información es valiosa para evaluar el aprendizaje y brindar retroalimentación personalizada.

El tutor puede brindar retroalimentación y promover la discusión sobre el contenido del vídeo y animar a los estudiantes a interactuar entre sí a través de la sección de comentarios, generando así un ambiente propicio para la participación y el intercambio de ideas.

Es relevante considerar que, aparte de las mencionadas plataformas, el ámbito digital ofrece una amplia gama de herramientas y recursos adicionales. En el ámbito educativo, es esencial reconocer esa diversidad, evitando atribuir a una única plataforma la etiqueta de 'mejor'. Cada una de las soluciones exploradas posee atributos y virtudes que pueden ser aprovechadas de formas diversas, adaptándose al contexto educativo y a los objetivos de aprendizaje. De hecho, el logro en la educación virtual se encuentra en la capacidad de los tutores para amalgamar y emplear de manera efectiva estas herramientas, considerando las particularidades inherentes a cada una de ellas.

Comprender a cabalidad las ventajas y limitaciones de cada proyecto resulta primordial, seleccionando con sabiduría el más idóneo para cada escenario educativo.

4. Capítulo 4: Desarrollo profesional y mejora permanente

4.1. Tendencias educativas en línea

En la era de la globalización, se requiere una alta inteligencia social para navegar en este entorno en constante cambio. Esto implica adquirir y procesar información compleja para tomar decisiones trascendentales. Según Cardona Ossa (2002), la inteligencia elevada implica una ética basada en la responsabilidad, autonomía y el compromiso con el bien común sobre los intereses individuales. También implica el respeto por los valores universales, como los derechos humanos y la justicia, con el objetivo de contribuir a la paz. Por lo tanto, es esencial desarrollar el pensamiento crítico y fomentar una actitud científica desde los primeros años escolares y a lo largo de toda la vida.

De acuerdo con Aguilar-Trujillo (2016), el progreso de la educación virtual se ha encontrado íntimamente relacionado con los avances tecnológicos, que han desencadenado una notable mejora en la interacción a través de las redes de comunicación. En esta línea argumentativa, el conectivismo, una corriente pedagógica en la didáctica tecnológica, promueve la libre circulación de ideas, contenidos y mensajes, minimizando el control del profesor y transformando las relaciones docentes-discentes. Así pues, las "aulas virtuales creativas" (Pando, 2018, p. 480), se convierten en auténticas alternativas, donde los docentes pueden diseñar metodologías reflexivas, que integran las perspectivas socioculturales del estudiantado.

En el siglo XXI, las competencias digitales esenciales se agrupan en diversas áreas como videollamadas, el microblogging, los foros virtuales, los blogs, las wikis, los portales educativos, las plataformas de contenido educativo, las redes sociales, las webs docentes, los entornos virtuales en 3D, la realidad aumentada y las herramientas para el trabajo colaborativo en la nube (Núñez Gómez et al., 2015). En esencia, estas atribuciones son fundamentales para desenvolverse eficazmente en la sociedad actual y aprovechar al máximo las oportunidades que brindan las tecnologías de la información y comunicación.

4.2. Importancia de la autoevaluación y reflexión para el crecimiento profesional

El reconocimiento de las competencias para los docentes en el contexto formativo, junto con la identificación de las acciones prácticas que fomentan su aplicación diaria, son aspectos de gran importancia en la contemporaneidad. Comprender e interiorizar el perfil necesario para satisfacer esas exigencias educativas constituye un paso esencial para adaptar la labor del tutor ante los desafíos actuales.

Para Martínez-Izaguirre et al. (2018), la constante búsqueda de mejora en la labor docente evidencia la importancia de revisar y reflexionar sobre las capacidades involucradas en la preparación de los alumnos. Implementar estrategias de autoevaluación no solo resulta enriquecedor, sino que también le permite dirigir su propio crecimiento profesional. Es aún más crucial que el profesorado esté convencido de la necesidad de desarrollarse profesionalmente a lo largo de su trayectoria profesional.

La autoevaluación de las habilidades docentes se presenta como un enfoque apropiado para valorar su rendimiento, donde las competencias desempeñan un papel activo y se manifiestan por medio de los recursos, las destrezas, actitudes, los conocimientos vinculados con la enseñanza, la gestión emocional, las interacciones sociales y la estimulación (Valdivieso et al., 2013).

En este contexto, la figura del tutor adquiere relevancia, debido a que debe cumplir un papel renovado y actualizar sus habilidades, las cuales abarcan distintos aspectos: las características del entorno virtual en el que se desarrolla la labor, la implementación de enfoques pedagógicos innovadores, las necesidades de los participantes -en términos de apoyo y adaptación al entorno y a la metodología de trabajo-, así como las competencias requeridas para facilitar un entorno virtual de aprendizaje de manera efectiva (Silva Quiroz y Astudillo, 2013).

En resumen, la autoevaluación emerge como un componente esencial para el desarrollo del tutor virtual. Esta estrategia permite que el docente examine críticamente su rendimiento, identifique sus puntos fuertes y áreas de mejora, y así establezca metas de crecimiento. Al adoptar una mentalidad reflexiva y autoevaluativa, el tutor virtual se sitúa como un facilitador del conocimiento en constante progreso, con capacidad de adaptarse a los cambios y brindar una experiencia educativa de excelencia.

Con estos elementos, se ha llegado al término del libro: Consejos y herramientas para triunfar como un tutor virtual. Un recorrido que comprendió los fundamentos de la tutoría virtual, las estrategias

pedagógicas clave, las herramientas y los recursos indispensables en este ejercicio y la importancia del desarrollo profesional. Por lo tanto, se espera que esta obra haya sido una valiosa contribución para mejorar la actuación profesional de cada lector, capacitándolos para triunfar en el desafiante campo de la educación.

Con esta conclusión, se cierra una etapa en la que se ha buscado inspirar y capacitar a los tutores virtuales para que se conviertan en agentes de cambio y líderes en la formación en línea.

La educación es el único medio capaz de generar una transformación profunda en el mundo.

Referencias bibliográficas

Aguilar-Trujillo, D. (2016). *Ser docente virtual: Tiempo y presencia en entornos de enseñanza-aprendizaje del Campus Andaluz Virtual. Un estudio de caso* [Tesis Doctoral, Universidad de Málaga]. https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/12380

Álvarez González, M. (2008). La tutoría académica en el Espacio Europeo de la Educación Superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 22*(1), pp. 71-88. https://www.redalyc.org/pdf/274/27413170004.pdf

Anáhuac. (2018). *Informe a la comunidad universitaria*. https://www.anahuac.mx/mexico/files/2019/InformeRector2018.pdf

Argentina Mejía, G., Aldana, J. A. y Ruiz Hernández, R. E. (2017). *Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje en estudiantes de Formación Docente de la Escuela Normal José Martí de Matagalpa* [Informe Final de Tesis de Maestría, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. https://core.ac.uk/download/pdf/154177631.pdf

Asinsten, J. C. (2007). *Producción de contenidos para educación virtual. Guía de trabajo del docente-contenidista*. Virtual Educa. https://virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

Balseca Córdova, L., Orellana Navarrete, V., Rodríguez Ordóñez, I. C. y Salas Bustos, D. A. (2021). Formación de tutoras y tutores virtuales. Una experiencia educativa desde el punto de vista de los

capacitadores. *Revista Andina de Educación, 4*(2), pp. 1-10. https://doi.org/10.32719/26312816.2021.4.2.1

Basantes-Andrade, A. V., Cabezas-González, M. y Casillas-Martín, S. (2020). Competencias digitales en la formación de tutores virtuales en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador. *Formación Universitaria, 13*(5), 269-282. http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500269

Boada, A. y Rómulo, M. (2019). *Importancia de la participación activa de estudiantes virtuales a través de los foros-debates en plataformas digitales.* Memorias VI Simposio Nacional de Formación con Calidad y Pertinencia, 431-437. https://www.researchgate.net/publication/348275435_Importancia_de_la_Participacion_de_Estudiantes_Virtuales_a_traves_de_los_Foros_-_Debates_en_Plataformas_Digitales

Cabero Almenara, J., Llorente, M. y Román Graván, P. (2004). Las herramientas de comunicación en el aprendizaje mezclado. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación,* (23), 27-41. https://www.redalyc.org/pdf/368/36802303.pdf

Cardosa Ossa, G. (2002). Tendencias educativas para el siglo XXI. Educación virtual, online y @learning, elementos para la discusión. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 15. https://www.edutec.es/revista/index.php/edutece/article/view/542/276*

Castañeda Quintero, L. (2007). *Herramientas sincrónicas y cuasi-sincrónicas para la comunicación educativa*. Digitum.

https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/13416/1/videoymsn.pdf

Del Mastro Vecchione, C. (2005). *Enseñanza estratégica en un contexto virtual* [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4758/cmv1de1.pdf

Delgado Fernández, M.; Solano González, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, *9*(2), 1-21. https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf

Díaz Becerro, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (2), 1-7. https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4921.pdf

Docs.google. (2023). *Formularios*. https://docs.google.com/

Domínguez, J. y Pech, S. (2010). Competencias claves del tutor en línea para la enseñanza a distancia en la Universidad Autónoma de Yucatán. *Universidad Autónoma de Yucatán*. https://recursos.educoas.org/sites/default/files/2186.pdf

Educaplay. (2023). *Crear actividad*. https://es.educaplay.com/

Espinoza Freire, E. E. y Ricaldi Echevarría, M. L. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. Revista Universidad y Sociedad, 10(3), pp. 201-210. http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus

Estrada Sentí, V., Febles Rodríguez, J. P., Passailaigue Baquerizo, R., Ortega Santos, C. y León Mendoza, M. (2015). *La educación virtual.*

Diseño de cursos virtuales. Universidad Ecotec. https://ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/libros/educacion-virtual.pdf

Fernández Naranjo, R. y Arteaga Pupo, F. (2020). Las estrategias de enseñanza y aprendizaje del contenido referente al fenómeno social marginalidad en la disciplina historia de Cuba. *Revista Didasc@lia: D&E*, *11*(3), 94–105. https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/994/999

Ferreiro, R. F. (2006). El reto de la educación del siglo XXI: la generación N. *Apertura,* *6*(5), 72-85. https://www.redalyc.org/pdf/688/68800506.pdf

Flip. (2023). *Es divertido aprender con Flip*. https://flip.com/

Flores, López, O. (2015). *La participación de los estudiantes en el aula como factor determinante para mejorar la calidad de los aprendizajes* [Tesis de Maestría, Universidad Alberto Hurtado]. https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/7873/MGDEFloresL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fry, A. (2021). *El caso de combinar el aprendizaje en línea sincrónico y asincrónico*. Moodle. https://moodle.com/es/news/combinar-aprendizaje-sincronico-asincronico/

Genial.ly. (2023). *Crear Genially*. https://app.genial.ly/

Giner Manso, Y., Muriel de los Reyes, M. J. y Toledano Redondo,

F. J. (2013). De la tutoría presencial a la virtual: la evolución del proceso de tutorización. *Revista de Docencia Universitaria, 11*(2), pp. 89-106.

Guzzetti de Marecos, P. C. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencias Latina Revista Científica Multidisciplinar, 4*(2), 860-877. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122

Harasim, L.; Hiltz, S.R.; Turoff, M. y Teles, L. (2000). *Redes de aprendizaje. Guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Editorial Gedisa.

Julio Tuesca, V. R., Manuel Girón, M. M. y Navarro Díaz, L. R. (2012). Estrategia educativa para la participación de los padres en compromisos escolares. *Escenarios, 10*(2), 119-127.

Kahoot. (2023). *Gamify classroom engagement with Kahoot*! https://kahoot.com/

Lay, N., Márceles, V., Parra, M., Pirela, A., De Castro, N., Yarzagaray, J., Alvarino, C., Navarro, N., Castro, L., Cabarcas, A. y Ramírez, J. (2019). Uso de las herramientas de comunicación asincrónicas y sincrónicas en la banca privada del municipio Maracaibo (Venezuela). *Revista Espacios, 40*(4), 11. https://www.revistaespacios.com/a19v40n04/a19v40n04p11.pdf

Leticia Sesento, G. (2019): El tutor virtual; retos y perspectivas. *Revista Atlante*: *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/tutor-virtual-

perspectivas.html

Llorente Cejudo, M. del C. (2007). La Tutoría Virtual: Técnicas, Herramientas Y Estrategias. *Revista Eduweb, 1*(1), 23–38. https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/290

López Jiménez, D. (2021). El recurso a plataformas de enseñanza virtuales como complemento idóneo de las aulas tradicionales. *Integra Educativa, 4*(1), 177-194. http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v4n1/v4n1a10.pdf

Martínez-Izaguirre, M., Yániz-Álvarez de Eulate, C. y Villardón-Gallego, L. (2018). Autoevaluación y reflexión docente para la mejora de la competencia profesional del profesorado en la sociedad del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*, *10*(56), 1-30. DOI: http://dx.doi.org/10.6018/red/56/10

Mentimeter. (2023). *Crea presentaciones y reuniones interactivas donde quiera que estés*. https://www.mentimeter.com/es-ES

Mir, J. I., Reparaz, Ch. y Sobrino, A. (2003). *La formación en Internet. Modelo de un curso online*. Ariel.

Núñez Gómez, P., Álvarez Flores, É. e Higuera Brunner, M. (2015). Nuevas tendencias de aprendizaje vinculadas a territorios de participación. *Revista de estudios de juventud, 15*(109), 147-163. https://www.injuve.es/sites/default/files/cap8_109.pdf

Padilla Sánchez, G. E., Leal Ríos, F., Hernández Ramírez, M. y Cabero Almenara, J. [AA.] (2013). *Un reto para el profesor del futuro:*

la tutoría virtual. Universidad Autónoma de Tamaulipas. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/40462/Un_reto_para_el_profesor_del_futuro_la_tutoria_virtual2.pdf

Padlet. (2023). *Hacer un padlet*. https://es.padlet.com

Pagano, C. M. (2007). Los tutores en la educación a distancia. Un aporte teórico. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 4*(2), 1-11. https://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/download/v4n2-pagano/304-1220-2-PB.pdf

Pando, V. F. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo. *Propósitos y Representaciones, 6*(1), 463-505. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992018000100010

Paredes, E. (2010). Factores que afectan la participación de los estudiantes a distancia de la Universidad Rafael Belloso Chacín. *Universidad Rafael Belloso Chacín,* (8), 63-81.

Paute Cabrera, B. T. y Vásquez Bermeo, B. H. (2022). *Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera para el nivel A1 en la plataforma EVERA (Entorno Virtual Emergente para Reforzar el Aprendizaje), año lectivo 2020-2021* [Trabajo de Titulación de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22394/1/UPS-

CT009710.pdf

Pérez Galván, L. M.; Ochoa Cervantes, A. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria. Retos y posibilidades para la formación ciudadana, *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, *22*(72), 179-207. https://www.redalyc.org/pdf/140/14048873009.pdf

Quirós Meneses, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónic@ Educare, 13*(2), 47-62.

Quizizz. (2023). *Aprende a usar Quizizz*. https://quizizz.com/

Ramos-Vite, M. y Macahuachi-Nuñez De Castillon, L. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Revista Dominio de las Ciencias, 7*(3), 1080-1098. DOI: http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.2042

Reimers, F. M. y Chung, C. K. (2016). *Enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI*. Fondo de Cultura Económica. http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1320/1/Reimers-ense%C3%B1anza.pdf

Sánchez Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Revista de Medios y Educación*, (34), 217-233. https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf

Sánchez Romero, C. y Castellanos Sánchez, A. (2013). Las competencias profesionales del tutor virtual ante las tecnologías emergentes de la sociedad del conocimiento. *EDUTEC, Revista*

Electrónica de Tecnología Educativa, (44), 1-15. https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/319/57

Silva Quiroz, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. Innovación Educativa, 10(52), pp. 13-23. https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf

Silva Quiroz, J. E. y Astudillo, A. (2013). Formación de tutores. Aspecto clave en la enseñanza virtual. *Revista Didasc@lia, 4*(1), 87-100.

Socrative. (2023). *Meet Socrative*. https://www.socrative.com/

Sunkel, G., y Trucco, D. (2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas.* Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/35386/S2012809_es.pdf

Tedesco, J. C. (2011). Los desafíos de la educación básica en el siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación*, (55), 31-47. https://rieoei.org/historico/documentos/rie55a01.pdf

The Globe. (2021). *Situación y Retos de la Educación en el siglo XXI.* https://www.theglobeformacion.com/blog/educacion-siglo-xxi-retos-desafios/

Universia. (2020). *6 estrategias para promover la participación y el compromiso de los estudiantes en clase*. https://www.universia.net/ar/actualidad/orientacion-academica/6-

estrategias-promover-participacion-compromiso-estudiantes-clase-1142674.html

Valdivieso, J. A., Carbonero Martín, M. A., y Martín Antón, L. J. (2013). La competencia docente autopercibida por profesorado de Educación Primaria: un nuevo cuestionario para su medida. *Revista de psicodidáctica, 18*(1), 47-78. http://hdl.handle.net/10810/48284

Valverde Berrocoso, J. y Garrido Arroyo, M. C. (2005). La función tutorial en entornos virtuales de aprendizaje: comunicación y comunidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 4*(1), pp. 153-167. https://core.ac.uk/download/pdf/72044564.pdf

Valverde-Urtecho, A. y Solis-Trujillo, B. (2021). Estrategias de enseñanza virtual en la educación superior. *Polo del Conocimiento, 6*(1), 1110-1132. DOI: 10.23857/pc.v6i1.2211

Vásquez Rodríguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza. Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Editorial Kimpres Ltda. http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf

Vilanova, G. y Varas, J. R. (2015). *Estrategias pedagógicas en ambientes virtuales de aprendizaje en instituciones de educación superior* [VI Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia, Eje Temático 5]. http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje5/5_s_Vilanova_Gabriela_Varas_Jorge_ESTRATEGIAS_PEDAGOGICAS_EN_AMB

IENTES_VIRTUALES_DE_APRENDIZAJE_EN_INSTITUCIONES_DE_EDUCACION_SUPERIOR.pdf

Viloria Matheus, H. A. y Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación,* (140), 367-384.

Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4, 9*(18), 9-12. https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/issue/archive

Wordwall. (2023). *Cree mejores lecciones de forma más rápida*. https://wordwall.net/es

Yot Domínguez, C. y Marcelo, C. (2013). Tareas y competencias del tutor online. *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado, 17*(2), 305, 325. https://www.ugr.es/~recfpro/rev172COL5.pdf

Zhizhko, E. (2018). Las TIC y tutoría virtual en la educación de personas jóvenes y adultas en México. *Voces de la Educación, 3*(6), 204-217. https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/131

Perfil del autor:

Bryan Patricio Moreno Gudiño es un comunicador ecuatoriano con una sólida formación académica que respalda su trayectoria profesional. Posee una licenciatura en Comunicación Social otorgada por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Ibarra. Asimismo, ha alcanzado el título de Magíster en Comunicación Digital Interactiva en la Universidad Nacional de Rosario, en Argentina, consolidando su especialización en el ámbito de las comunicaciones digitales. Para enriquecer su conocimiento, ha cursado un diplomado en Gestión de Contenidos Digitales en la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia. A lo largo de su carrera, ha desempeñado roles como periodista y relaciones públicas en instituciones gubernamentales. Además, ha contribuido significativamente a la investigación en su campo, siendo autor de varios artículos publicados en revistas de alto impacto. Actualmente, se dedica a la docencia universitaria, compartiendo su conocimiento y experiencia como profesor de asignaturas en la modalidad en línea, contribuyendo así a la formación de las nuevas generaciones de profesionales.

Junio 2023 - CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright © - CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright del texto © 2023 de Autores
Formato: PDF
Tamaño: Sobre C5 162 x 229 mm
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acceso: World Wide Web
biblioteca.ciencialatina.org
editorial@ciencialatina.org
Atención por WhatsApp al +52 22 2690 3834