



# EXPERIENCIAS **EXITOSAS** EN LA MULTIMODALIDAD

## AUTORES

Jorge Martínez Cortés  
María Celina Agraz López  
Aniel de la Tejera Urtado  
Fabiola Cervantes Rincón  
Ángel Augusto Landa Alemán  
Diana Araceli Flores Rodríguez  
Glaflira Eugenia Altamirano Roldán  
Cliserio Antonio Cruz Martínez  
Verónica Rodríguez Luna  
Karla Lizeth Mata Martínez  
Isaí Alí Guevara Bazán  
Martha Vanessa Salas del Ángel  
Félix Aude Sánchez

## **Experiencias Exitosas en la Multimodalidad**



## **Experiencias Exitosas en la Multimodalidad**



### **Editorial**

Experiencias Exitosas en la Multimodalidad, es una publicación editada por la Universidad Tecnocientífica del Pacífico S.C. Calle Morelos, 377 Pte. Col. Centro.

CP: 63000. Tepic, Nayarit, México. Tel. (311)217-7877.

<http://www.tecnocientifica.com.mx>. Registro RENIECYT: 1701267.

Derechos Reservados © Noviembre 2020. Primera Edición digital.

**ISBN:**

**978-607-8759-06-4**

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización expresa y por escrito de la Universidad Tecnocientífica del Pacífico S.C.

# Experiencias Exitosas en la Multimodalidad

## Coordinadores

**Jorge Martínez Cortés**  
Universidad Veracruzana

**María Celina Agraz López**  
Universidad Autónoma de Nayarit

## Autores

**Ángel Augusto Landa Alemán**  
Universidad Veracruzana

**Glaflira Eugenia Altamirano Roldán**  
Universidad Tecnológica de la Costa

**Aniel de la Tejera Urtado**  
Universidad Autónoma de Nayarit

**Isaí Alí Guevara Bazán**  
Universidad Veracruzana

**Cliserio Antonio Cruz Martínez**  
Universidad Veracruzana

**Karla Lizeth Mata Martínez**  
Universidad Veracruzana

**Diana Araceli Flores Rodríguez**  
Universidad Autónoma de Nayarit

**Martha Vanessa Salas del Ángel**  
Universidad Veracruzana

**Fabiola Cervantes Rincón**  
Universidad Veracruzana

**Verónica Rodríguez Luna**  
Universidad Veracruzana

**Félix Aude Sánchez**  
Universidad Veracruzana

## Edición

**Elsa Jazmín Lugo Gil**  
**Jesus Ernesto Caravantes Estrada**  
Universidad Tecnocientífica del  
Pacífico SC

## Diseño de Portada

**Cruz Daniela Estrada Escalante**  
Instituto Tecnológico de Tepic  
Universidad Tecnocientífica del  
Pacífico SC

# Experiencias Exitosas en la Multimodalidad

## Índice

<b>Prólogo</b> .....	5
Dr. Jorge Martínez Cortés M.C. María Celina Agraz López	
<b>Experiencia educativa digital en el aprendizaje del idioma francés</b> .....	9
Lic. Aniel de la Tejera Urtado	
<b>De la educación presencial a la educación a distancia: experiencias y reflexiones desde el confinamiento</b> .....	24
Mtra. Fabiola Cervantes Rincón Mtro. Ángel Augusto Landa Alemán	
<b>La experiencia docente en ambientes virtuales de aprendizaje</b> .....	40
M.C. Diana Araceli Flores Rodríguez M.A. Glafira Eugenia Altamirano Roldán	
<b>Las plataformas educativas: una propuesta pedagógica en el programa educativo Lengua Inglesa</b> .....	56
Dr. Cliserio Antonio Cruz Martínez Dra. Verónica Rodríguez Luna	
<b>La importancia de las plataformas de aprendizaje</b> .....	75
Dra. Karla Lizeth Mata Martínez Dr. Isaí Alí Guevara Bazán	
<b>La implementación de una plataforma educativa en la enseñanza de la filosofía</b> .....	91
Dra. Martha Vanessa Salas del Ángel Dr. Félix Aude Sánchez	

## Prólogo

**Dr. Jorge Martínez Cortés**  
Universidad Veracruzana

**M.C. María Celina Agraz López**  
Universidad Autónoma de Nayarit

La educación a distancia ha estado presente en los diferentes niveles educativos desde hace varias décadas, desafortunadamente el Sistema Educativo Mexicano ha dado mayor importancia a la enseñanza presencial por tradición. Se ha comprobado en múltiples ocasiones las ventajas de la enseñanza a distancia a través del desarrollo de habilidades y estrategias que fomentan la autonomía del aprendizaje en el estudiante.

Cabe mencionar que se puede dudar entre Educación a distancia, virtual y en línea, sin embargo, para algunos puede ser confuso. La gran diferencia entre la enseñanza en línea con la educación a distancia y virtual es muy grande. La primera se refiere a impartir clases en línea a través de alguna plataforma de videoconferencia (ZOOM, Jitsi, Teams, etc.) que requiere la transformación de un programa educativo así como de actividades complementarias que serán enviadas por correo electrónico denotando la falta de competencias digitales y mediáticas así como ejercer una presión sobre el estudiante relacionado con horarios, espacios educativos, motivación, atención a la clase, etc. en otras palabras la enseñanza tradicional presencial con una faceta de virtualidad. Por otra parte, la enseñanza a distancia y/o virtual tiene más sus bases en la aplicación de estrategias de aprendizaje más personalizadas, fomento de independencia total del académico pero principalmente la creación de la responsabilidad del alumno con respecto a su aprendizaje. Este tipo de educación dejó en el olvido el envío de materiales por correo por la presencia permanente de estos a disposición del estudiante en el momento que lo requiera. La apertura a espacios virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje donde la evaluación es inmediata por medio

de la interactividad y la confianza del estudiante basado a la imparcialidad e inmediatez de la valoración de sus conocimientos.

A pesar de los grandes avances de la educación a distancia, esta también ha caído en errores en su proceso de enseñanza, las MOOC (Massive Open Online Course) visualizan la impartición de cursos de manera masiva sin considerar las necesidades particulares de los participantes. Transmitir el conocimiento a estudiantes o académicos tiene su fundamento en la trascendencia de estos y no hacerlos como un requisito en una sociedad que demanda calidad para la transformación de la educación en todos los niveles. La credibilidad en esta modalidad se incrementa rápidamente como lo asevera <sup>1</sup>García Aretio (2017:10) debido a la presentación de resultados de investigaciones sobre eficacia y eficiencia específicamente en la calidad y aunque los compara con la enseñanza presencial, estas investigaciones están muy por encima de la enseñanza en el aula. Este tipo de errores hasta cierto punto muestra la intención de hacer un cambio en la enseñanza tradicionalista y aunque algunas alternativas no son las adecuadas, deja la experiencia positiva del intento de innovar y cambiar la forma de enseñar. Estos periodos de prueba muestran la intención de cambio que no se visualiza en el ambiente presencial.

La contingencia en los primeros 7 meses de 2020 puso a prueba a la enseñanza presencial y esta no logró cumplir con los objetivos que se tenían contemplados. El argumento principal fue la rapidez de cambio y la falta de competencias digitales, no obstante esta manifestación no es más que una evasiva a la falta de interés desde hace varias décadas. Se tuvo el tiempo suficiente para hacer los cambios adecuados, sin embargo, la enseñanza presencial arrastra deficiencias que no ha podido cambiar. No todo resulta negativo en estos meses, académicos y estudiantes se han enrolado con una nueva manera de trabajar que al inicio, como en todo proceso, resultó difícil pero a

---

<sup>1</sup> García Aretio, Lorenzo (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20 (2), 9-25. [Fecha de Consulta 2 de Julio de 2020]. ISSN: 1138-2783. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331453132001>.

medida que avanza el tiempo de práctica algunas competencias mediáticas se han adquirido mediante el trabajo en línea. Es importante hacer notar que el papel que ha jugado la tecnología educativa ha sido fundamental para poder llegar al trabajo personalizado pero principalmente al colaborativo entre docentes, indirectamente se ha llegado a la estandarización en algunas áreas del conocimiento. La tecnología educativa ha sido vital para poder alcanzar objetivos reales pero principalmente en concientizar a muchos que los avances pueden ser muchos en cualquier área. Se abren oportunidades de cambiar y de mejorar recursos tanto económicos como tecnológicos, la comunicación se ha abierto en estándares muy altos a los que no se había llegado con anterioridad a nivel nacional pero principalmente a nivel internacional.

Formación académica digital de docentes es de suma importancia debido al rápido avance de la tecnología, el docente además de motivarse a sí mismo promueve y difunde esa motivación con otros académicos que vislumbran nuevas alternativas de enseñanza. El resultado de esta estimulación en el aprendizaje, se presenta en la reestructuración de los programas educativos con una visión de la virtualidad o combinación con la educación presencial. Cabe mencionar que el gran número de plataformas digitales que han aparecido para muchos, ya se encontraban funcionando y actualizando continuamente pero el desconocimiento de estas así como de la inducción a trabajar únicamente de manera presencial eliminaba de tajo la presencia de las plataformas en la vida diaria del profesorado. A pesar de lo anterior, la contingencia ha mostrado como el aprendizaje se puede consolidar y robustecer a través de diferentes indicadores como la motivación, antes mencionada, la autonomía del estudiante y del académico, el desarrollo de nuevos materiales de aprendizaje en línea, evaluación sistemática y en línea, nuevas estrategias de aprendizaje, comunicación continua entre académicos y estudiantes, accesibilidad, almacenamiento de información, edición de materiales en la nube, etc. los beneficio son muchos. <sup>2</sup>Castro et al (2007:221) aseveran que

---

<sup>2</sup> Castro, Santiago y Guzmán, Belkys y Casado, Dayanara (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13 (23), 213-234. [Fecha de Consulta 1 de Septiembre de 2020]. ISSN: 1315-883X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=761/76102311>.



Martínez y Agraz (Coords). (2020). Experiencias Exitosas en la Multimodalidad.

se incrementa ampliamente el desarrollo de competencias y habilidades además de los indicadores anteriores en la investigación.

Plataformas como EDMODO revolucionan la presencia de los docentes en la vida cotidiana de los estudiantes y ponen a los programas educativos en una actualización continua de los mismos.

En este libro se presentan experiencias de éxito a través del uso de la tecnología educativa por medio de la plataforma de EDMODO. Los académicos participantes en este trabajo muestran la capacidad que han tenido a través del uso de herramientas digitales que complementaban en un inicio su enseñanza mixta y que ahora en la virtualidad ha generado excelentes dividendos.

## **Experiencia educativa digital en el aprendizaje del idioma francés** **Digital learning experience in French language**

**Lic. Aniel de la Tejera Urtado**  
Universidad Autónoma de Nayarit

La ciencia y la tecnología se han insertado en cada rincón de nuestras vidas, han rebasado en tan poco tiempo los límites, se han insertado en otras áreas de la vida sin el más mínimo esfuerzo, como tener la posibilidad de asistir a un museo de otro país desde la comodidad de nuestro escritorio, contar con un instructor de aerobics personalizado a cualquier hora, autoconsultar cuestiones médicas al alcance de una aplicación, aprender a cocinar por las mañanas, tocar guitarra por las tardes y escuchar conciertos en vivo por las noches, o bien, hablar simultáneamente en dos idiomas diferentes a través de una sencilla y versátil aplicación, todo con un simple dispositivo cada vez más hecho a la medida.

Cuando hablamos de tecnologías de la información, es necesario también reflexionar sobre la rapidez de la evolución del internet, nuevas teorías del aprendizaje y el surgimiento de conceptos relacionados a la tecnología; por ello, vale la pena detenerse un momento y repensar cómo era el antes y el después, pues la educación ha sido una de las áreas más beneficiadas por la ciencia y la tecnología, y aunque aún existan escépticos que consideren que la educación tradicional jamás será remplazada por la digital, entonces quizás valdría la pena reflexionar si se trata más de una comparación o de una adaptación, y simplemente, tomar lo mejor de cada una de ellas.

Históricamente, y a partir del Humanismo, el aprendizaje de las lenguas se vio motivado por el comercio, el acceso a la literatura y la difusión de ideas, su enseñanza estaba caracterizada por centrarse únicamente en la gramática, por lo que su aprendizaje era árido y duro; la Europa renacentista, desde entonces, mostró el interés por perfeccionar la metodología. Juan Amos Comenio (1592-1670) dedicó mucho esfuerzo al estudio de cuestiones pedagógicas, afirmó que la

enseñanza debía ir emparejada de la experiencia, pero no fue hasta el siglo XX cuando verdaderamente se produjo esta revolución (Martín Sánchez, 2009).

La enseñanza del francés a lo largo del siglo XX, fue apegada a las mismas teorías y modos de aplicación usados para otras lenguas, aplicación de diversas técnicas didácticas, tendencia a clases presenciales, uso de cuaderno y diccionario francés-español y libro-método utilizado como guía para la clase, estas herramientas, obligatorias, eran imprescindibles para poder iniciarse en el aprendizaje de la lengua; pero de manera paulatina surgió la incorporación de la tecnología como complemento para el aprendizaje, el caso de los laboratorios de idiomas, con computadoras equipadas, y material disponible como libros, folletos, casetes para practicar canciones, lecturas, películas, entre otras; inclusive la tecnología iba al aula, maestros que acudían con sus grabadoras para ejercitar las habilidades de escucha, hábito que continuó así incluso hasta la actualidad, pero considerando la evolución del casete al CD-ROM y luego al DVD. De manera más reciente, algunos otros maestros han implementado otro tipo de tecnología en sus aulas, a través del uso de aplicaciones como diccionarios y traductores en su modalidad digital, así como también material audiovisual y libros digitalizados, entre otros, lo que demuestra que la enseñanza ha sido cada vez más autónoma, versátil y creativa.

Paralelo a este movimiento surgieron nuevas empresas especializadas en la enseñanza de idiomas bajo la modalidad a distancia, con características muy llamativas, como maestros nativos personalizados y clases desde la comodidad de tu hogar, así como cada vez más costos accesibles.

Lo importante a destacar es que la tecnología avanza a pasos agigantados y nos brinda ciertos aspectos los cuales los docentes necesitamos. Si bien es cierto, las tecnologías nos brindan la oportunidad de ser más eficaces, de llegar a más personas, de alternar entre varios planes, si alguno de ellos no funciona, de desarrollar nuestros estilos de aprendizaje, sin embargo, también es cierto, que esta afirmación no aplica para todos, y no se trata de una brecha generacional, se trata de poseer la llave de la puerta, hablo de contar simplemente con

conocimientos básicos en informática y de esa curiosidad por explorar el mar profundo de la tecnología.

Constantemente se hace referencia a las nuevas generaciones y su gran habilidad para las herramientas digitales, pero, ¿es esto cierto? Ante una gran ola de descontrol e incertidumbre, todo el planeta tuvo que cambiar de su tradicional plan educativo y migrarlo hacia las plataformas digitales, quienes no estábamos listos, no sólo cambiamos, sino improvisamos. Nos enfrentamos ante problemas de comunicación, simulación de clases conductistas a través de videollamadas, invasión de la rutina de los hogares, y un sinnúmero de memorias divertidas que muchas de ellas sobrevivirán por décadas en el internet.

Ser eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y romper con el paradigma de que para aprender necesitamos ver físicamente a las personas sigue siendo un desafío, aun cuando nos encontramos inmersos en la tecnología, de manera casi imperceptible, ella nos ha adaptado a sus enérgicos cambios. Para entenderlo mejor, se hace necesario aproximarse a la definición de “comunidad” de Sarason (1974) citado en Jariego (2004) quien lo expone como: “una red de relaciones de apoyo mutuo de la que uno puede depender”. Esta noción general puede aplicarse a ciudades, barrios, agrupaciones religiosas, organizaciones educativas, grupos de autoayuda, etcétera” (p. 4).

Esta noción de idea, abre la posibilidad de hablar de diferentes tipos de comunidad más allá de una definición de comunidad ligada a territorio, también se puede definir una comunidad basándose en las relaciones interpersonales, y en el sentido de pertenencia resultante, sin necesidad de existir contactos físicos, y con independencia del lugar de residencia, lo que puede constituir comunidades genuinas (Jariego, 2004). Por lo que de alguna forma se demuestra que las comunidades también pueden ser construidas de manera virtual, y que todo intercambio, sentimientos de empatía y solidaridad, así como pertenencia, son completamente posibles, por ello, quizás la pregunta sería, ¿cómo construir comunidades virtuales?, pues las herramientas ya están disponibles para la enseñanza.



Figura 1. Representación del cono del aprendizaje. Medical Simulator (s.f.).

Ahora bien, la segunda cuestión es, ¿todas las asignaturas son susceptibles de impartirse a distancia, específicamente, el idioma francés?, donde además de interés en el estudiante, se precisa de práctica, actividades dinámicas, confianza y persistencia.

Edgar Dale representa en el Cono de la Experiencia (1946), lo que puede implicar un verdadero aprendizaje, de hecho, son las experiencias y el involucramiento, así como la combinación de canales, los que podrían asegurar un mejor procesamiento de la información. Por ello, la utilización de herramientas digitales puede involucrar al aprendiz como un ente activo, contrariamente a lo que pensamos, la virtualidad no es un límite, pues los sentidos aún pueden ser puestos en marcha a través de múltiples actividades digitales y si se complementan con creatividad, combinando herramientas, la experiencia será mucho más rica.

Ante la contingencia sanitaria Covid-19 (Coronavirus), los docentes nos vimos en la necesidad de buscar alternativas para continuar los cursos, no obstante, la planeación didáctica, estaba diseñada para clases presenciales, y el primer problema al que me enfrenté, fue implementar un medio de comunicación grupal, para la cual elegí la aplicación WhatsApp, que fue el primer acercamiento con los estudiantes para definir los medios por los cuales trabajaríamos, sin

embargo, desde mi perspectiva, el uso de grupos WhatsApp y más desde un teléfono personal, no es conveniente ya que es difícil establecer reglas, por lo que tuve que recurrir a la búsqueda de otras alternativas de plataforma que incluyera, por ejemplo, la función de mensajería. Finalmente, cuando elegí la plataforma para trabajar, diseñé mi material didáctico, sin embargo, fue frustrante a la hora de poner a trabajar al estudiante, pues me llevé la sorpresa que en su mayoría no saben utilizar las tecnologías para fines educativos, pues no lograban ni acceder a la plataforma, por lo que tuve que rediseñar y cambiar a una plataforma más sencilla en su interfaz, sin embargo, la alternativa no cubrió del todo mis necesidades, pues yo requería una plataforma con apariencia formal, pero acompañada de elementos dinámicos y visuales para permitir el autoaprendizaje, así como el espacio para incorporar mi material; Edmodo resultó ideal.

Durante el curso-taller virtual impartido por el Dr. Jorge Martínez, se vivió una experiencia real a la que se vive como instructor de un curso, incluyendo las fallas de internet, la impuntualidad, las interrupciones y confusiones de algunos participantes, pero estos aspectos debemos entenderlos como normales, pocas veces podremos controlarlos, lo mejor es establecer pautas para evitar el menor número de interrupciones en el curso. Un aspecto esencial para las buenas experiencias, es la formalidad; ejemplo de ello es, previo al inicio del curso tuvimos una bienvenida y preparación, lo que permitió sentirme más comprometida, pues da cuenta de la formalidad y profesionalismo del instructor, lo que apunta otro punto clave a la hora del diseño de cursos a distancia.

Por otro lado, es importante considerar los climas virtuales, donde también necesitan emplearse valores, entre ellos el respeto, la tolerancia y la ética, lo que conlleva a coadyuvar y difundir al cumplimiento de las Leyes que regulan el uso de Información y Comunicación.

La importancia del uso de las tecnologías radica en seleccionar las herramientas digitales existentes que cumplan con las necesidades y objetivos planteados, por ello reitero la importancia de un diseño instruccional. Desde mi experiencia les comparto las herramientas y estrategias que utilicé en la materia

de Francés nivel I y II, buscando siempre un único objetivo, dotar a las actividades del aspecto humano, sin importar incluso lo asincrónico. A través de ellas debemos romper con el paradigma de brechas generacionales, conjuntar experiencias, usar la creatividad e innovación, para que resulte una verdadera experiencia digital.

Ante todo, es importante establecer condiciones para crear aulas y butacas virtuales, ya que serán los espacios donde la experiencia digital se llevará a cabo, si bien es cierto, se puede tener acceso desde cualquier dispositivo, es necesario que éste cuente con los requerimientos mínimos para poder llevar a cabo el curso sin problemas técnicos. Además, es de suma importancia asignar espacios físicos adecuados, sobre todo cuando se tiene noción de la duración del curso, estos espacios deben procurar estar aislados, cómodos y con la facilidad de tener acceso a otros recursos materiales. Realmente esto no es tan descabellado, pues es equivalente a asistir a un curso presencial con el material necesario.

Una realidad es que estamos hospedados en plataformas virtuales, y que su soporte técnico, muchas veces no dependerá de nosotros, por lo que resulta sensato comunicarlo al estudiante desde un principio, y mantener planes alternativos ante alguna caída del sistema, sin embargo, lo principal es ser flexibles y que estos planes incluyan la alternativa para que el estudiante pueda presentar igualmente sus deberes, sin dar tiempo de excusas, que no lo justificarán ante un previo acuerdo.

El segundo aspecto, igual de importante, es cómo captar el interés del estudiante, para que logre tener un buen seguimiento y desempeño durante el curso, como antes mencioné, la formalidad debe estar presente, incluso, desde antes de comenzar el curso, y aunque los elementos visuales en el diseño del curso pueden causarle un poco más de interés, la idea es provocar curiosidad en nuestros estudiantes, así como se hace con un cliente, se debe permitir que él forme parte del diseño instruccional, implementado estrategias como el aula

invertida, donde el estudiante también se convierte en el instructor de su propio aprendizaje.

Aunado a lo anterior, vale la pena mencionar que si bien, se intenta captar el interés del estudiante, así como, se le brinda la oportunidad para participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es muy importante considerar que, también debe existir un compromiso entre ambas partes, y eso es esencial desde el primer encuentro, muchos estudiantes abusan de la limitación física, y aprovechan la virtualidad para ausentarse por momentos, así como, no comportarse de manera formal durante las sesiones virtuales. Para lograrlo, además de las estrategias de presentación previa al curso, es importante establecer un reglamento, lo que será primordial para un buen ambiente a lo largo del curso.

Con lo anterior, se hace necesario también reflexionar sobre el establecimiento de los horarios del curso, así como, la dosificación de trabajo, y aunque esto puede variar según el tipo de curso que se está llevando, se deben considerar ciertos aspectos como el conocer el horario y rutinas del estudiante, por lo que recomiendo que en la etapa de la presentación, se puedan establecer acercamientos con ellos y conocer desde la perspectiva del estudiante, qué lugar ocupamos dentro de su horario, no para crear adaptaciones, aclaro, sino para poder comprender y dosificar de manera inteligente la carga de trabajo asignada, pues mayor tarea no representa mayor aprendizaje, y lo que buscamos es un aprendizaje real. Entonces bien, lo recomendable es, que dentro del diseño instruccional, se considere intercalar entre sesiones en tiempo real a través de plataformas de videollamada, como Zoom, Meet, entre otras, combinadas con uso de Pizarras Digitales, presentaciones previamente diseñadas así como actividades con tendencia a la gamificación, este tipo de momentos es más que nada para explicación, momentos para interactuar, así como para dudas; por lo que el resto de horas asignadas a la semana, pueden ser usadas para practicar mediante plataformas que permitan la creación de cuestionarios o actividades para memorización. Para la organización de un curso en línea, es recomendable alrededor de 15 minutos para la presentación y revisión de actividades pendientes,



Martínez y Agraz (Coords). (2020). Experiencias Exitosas en la Multimodalidad.

entre 25 y 30 minutos para actividades que incluyan la comprensión oral y escrita; no exceder los 10 minutos de explicación de gramática, por lo que, el diseño de infografías con ejemplos e imágenes, pueden contribuir a un mejor entendimiento, y finalizar con juegos cortos para reafirmar el conocimiento (Vial, 2020).

Ahora que se plantearon algunos puntos a considerar antes de comenzar las sesiones virtuales, les comparto, algunos recursos y herramientas que utilicé para desarrollar algunos temas en los que las herramientas digitales resultan de gran ayuda, destaco, que entre más herramientas se combinen para alcanzar los objetivos de aprendizaje, la experiencia será mejor.

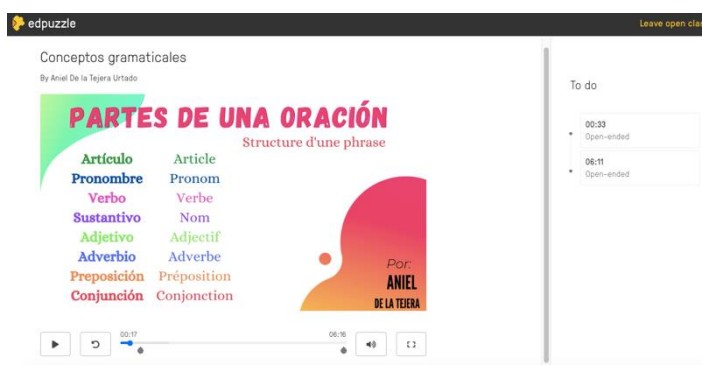


Figura 2. Ejemplo de actividad en el Puzzle. Elaboración propia

Para la enseñanza de un idioma, resulta imprescindible llamar a las cosas por su nombre; en algunas ocasiones, nos encontramos con estudiantes que no tienen el conocimiento previo, por lo que durante el proceso de enseñanza les causa confusión, para ello, al inicio del curso, creé un video con la explicación de los conceptos básicos gramaticales que utilizaríamos a lo largo del curso, mostrando el concepto y definición en español, así como su traducción y ejemplos en francés, sin embargo, el video implementado como una actividad en modalidad a distancia, precisaba de un mayor control de la retroalimentación, por lo que, la aplicación Edpuzzle fue de gran utilidad para ello (véase figura 2), primero, porque asegura que el estudiante visualice completamente el video, y segundo, permitir la retroalimentación; la gran ventaja es la fácil accesibilidad para ingresar a Edpuzzle

mediante un enlace, y sin la necesidad de que el estudiante tenga que realizar un registro con sus cuentas, el único requisito es ingresar su nombre para poder identificarse; su sencilla apariencia, sin botones ni enlaces distractores, permite al estudiante guiarse de manera automática, las grandes ventajas, es que no permite que el estudiante pueda adelantar la reproducción, y que en cualquier minuto del video, se pueden hacer intermedios para realizar algunos cuestionamientos de comprensión y retroalimentación.

Kahoot resulta una excelente plataforma para la creación de cuestionarios, es colorida, dinámica, y con muchas opciones para crear o compartir los cuestionarios de otros usuarios; en materia de francés, es útil para los repases de lecciones de gramática; su interfaz es sencilla, y de manera inmediata puedes comenzar a crear cuestionarios, aunque, los tipos de respuesta están limitados, permitiendo sólo la opción de única respuesta, ya que para poder configurar otros tipos de respuesta, es necesario actualizarse a cuenta Premium; pero aun así cumple con el objetivo, ya que se puede utilizar como una opción tanto en el tema de conjugaciones, números y vocabulario, pues permite insertar imágenes o videos, así como configurar el tiempo límite para dar respuesta. Lo mejor de esta plataforma es que te permite visualizar las estadísticas, pero no sólo en números, sino en comportamiento, por ejemplo, cuál es la pregunta en donde hay mayores errores, así como las puntuaciones de los estudiantes. Kahoot es ideal para implementarse en tiempo real como actividad grupal.

También está la opción de Quizziz para creación de cuestionarios, y desde mi punto de vista, es mucho más completa, primero porque su interfaz tiene la opción en español, lo que para docentes de otras áreas puede resultar mucho más práctico, también, a diferencia de Kahoot, permite otros tipos de pregunta, más allá de una opción correcta, lo que para en materia de francés, es útil, para la producción escrita y comprensión, pues Quizziz, permite incluir en el diseño de la pregunta, además de imágenes, videos y fórmulas, una breve grabación de voz; con esta plataforma implementé actividades para practicar el tema de la lectura del reloj, adjuntado una imagen que indicaba la hora y una grabación de mi voz con la

pronunciación y cuatro opciones de respuestas, con la posibilidad de encontrar más de una correcta. Quizziz también posee la opción para jugar en vivo, algo parecido a Kahoot, para jugar en tiempo real, o por el contrario, compartir un enlace para guardar el registro de participación por cada estudiante. Es muy dinámico, colorido, y sobretodo jovial, pues inclusive permite activar opciones de memes, según el desempeño del estudiante en la actividad.

Otra de las plataformas innovadoras para la educación, es Anchor, que consiste en la publicación de Podcast; para el aprendizaje de idiomas es de gran utilidad, pues mejora la habilidad de escucha, lo que es muy importante, ya que inclusive de manera presencial no encontramos muchas alternativas, más allá del material incluido en los libros, así como las actividades tradicionales como cantar. Para desarrollar esta habilidad, implementé Anchor, donde realicé la actividad Dictée Desinée (dibujo dictado), que consistió en grabar el podcast de una historia incluyendo vocabulario visto en la unidad, la historia incluía la descripción de una persona, objetos, colores, vestimenta y entornos; el estudiante tenía la posibilidad de reproducir el Podcast cuantas veces necesitara para entender lo que ahí se describía y dibujarlo en un papel; posteriormente para evaluar la actividad, el estudiante debía compartir su dibujo en la plataforma Edmodo, de esta manera resulta una actividad divertida para el grupo, y es importante realizar una retroalimentación de la actividad, o que el profesor recopile todos los trabajos para mostrarlos al grupo y señalar los errores que se cometieron.

Una de las grandes ventajas del trabajo a distancia, es dar el tiempo al estudiante para disfrutar de su aprendizaje, ya que no siempre el trabajo en aula permite implementar actividades de memorización, así que se ofrecen infinidad de herramientas para creación de crucigramas, sopas de letras, memoramas, etcétera, pero, una de las mejores opciones simples y gratuitas, es la página web Ensopados; de manera personal, lo implementé como actividad previa e introductoria para lecciones, para ayudar al estudiante a familiarizarse con el vocabulario, por ejemplo, para leer el reloj, ciertas palabras que a la hora de la explicación de la lección pudieran causarle confusión, como “midi” y “demi” (medio

día y medio). Para el acceso a esta actividad, tan sólo consiste en compartir el enlace con el estudiante y el estudiante puede compartir una captura de pantalla de sus resultados, vía plataforma.

Flipgrid, definitivamente es una de mis plataformas preferidas, es novedosa y con la posibilidad de implementarse en una gran variedad de temas y asignaturas. Para el francés permite la práctica en la producción oral, que como sabemos, en muchas ocasiones los docentes no encontramos opciones para lograr que el estudiante hable; puede implementarse de manera distinta según el nivel del curso.

Flipgrid, cumple con los aspectos que se buscan en este tipo de actividades, como la posibilidad de repetir las instrucciones y ejemplos, una y otra vez, así como permitir la preparación, la creatividad y la retroalimentación en el estudiante. En mi caso, lo implementé como actividad final, primero, haciendo una presentación y descripción personal a manera de ejemplo, y la actividad consistió en que el estudiante también lo realizara e incorporara nuevo vocabulario a su presentación durante tres minutos.

Es importante invitar al estudiante a realizar este tipo de actividades, así como de presentar también la plataforma, pues en el caso de Flipgrid, permite hacer las grabaciones que desees, así como agregar ediciones, filtros, emoticones, texto, y lo mejor, compartir los trabajos con sus compañeros de grupo, ya que funciona como una red social privada a través de publicaciones de videos.

Socrative y Google Forms, son dos recursos distintos, ambos permiten la creación de cuestionarios, y considero que su aspecto es mucho más formal que las herramientas anteriores, ambos son ideales para implementarlos para evaluaciones.

Desde mi punto de vista, Google Forms es mucho más completa y con la opción de hacerlo más personalizado, las ventajas son que, además de que es completamente gratis y con la posibilidad de utilizar plantillas prediseñadas, su

asistencia es muy simple, por lo que es autodidáctica, también permite guardar las respuestas para poder analizarlas posteriormente, otras funciones son que el estudiante pueda adjuntar archivos, y lo mejor, guardar nuestros formularios por tiempo indefinido en google drive e inclusive descargar las respuestas como base de datos.

Por otro lado, Socrative, para su uso en clases, no resulta tan atractiva ni dinámica, sin embargo, la facilidad para compartir los cuestionarios, por ejemplo, con una red de profesores de francés, es muy interesante, ya que no tiene mayor dificultad.

Por último, uno de los aspectos que resultan más complicados, es desarrollar la producción oral en clase, y con mayor razón en un curso en línea, lo que resulta complicado a la hora de evaluar a un estudiante que no habla, por lo que, también comparto algunas actividades a proponer en la clase con ayuda de las herramientas digitales. Es importante convertir en rutina el saludo al inicio de la sesión de video-llamada, por ejemplo, Comment ça va María? (Cómo estás María), Quel jour nous sommes aujourd'hui? (Qué día es hoy?), entre otras, lo que además de incidir en el dinamismo, dota de aspecto humano a nuestras clases. También es importante incluir actividades lúdicas grupales, así como distribuir la palabra para evitar que sean los mismos estudiantes los que desean hablar. Favorecer actividades lúdicas, por ejemplo, hacer juegos de Roleplay, que consiste en diálogos entre dos personas o más, en los que se tienen que hacer propuestas de soluciones a algún problema, la ventaja, es que pueden tener tiempo de preparación, así como de búsqueda de vocabulario, por lo que los equipos deberán presentar antes sus diálogos para que el instructor realice las correcciones.

Hay que considerar que los temas tratados puedan motivar a los estudiantes donde ellos puedan tener ideas y expresarlas de manera natural, mantener un ambiente de confianza e interacciones entre los estudiantes, por lo que en este caso es importante llevar un buen control del uso de micrófonos en las plataformas.

Para principiantes, también es posible establecer algunas actividades para desarrollar esta habilidad, como juegos de roles basados en presentaciones simples, los dictados dibujados y juegos del alfabeto y números, utilizando proyección de imágenes con letras, palabras o números, en las que el estudiante deba pronunciar de manera correcta, para ello Kahoot es una excelente alternativa.

Son infinitas las formas en las que podemos implementar los recursos que nos ofrece internet, lo que es cierto, es que no podemos casarnos con ninguna de las opciones, pues día con día, desaparecen, se renuevan o bien se crean otras, y tenemos que contar con esa versatilidad para poder implementarlas de manera práctica, para ello, lo mejor es diseñar previamente el diseño instruccional, el cual permitirá migrar los objetivos en actividades, tal cual lo hemos hecho del programa de la asignatura al diseño instruccional.

Los diseños instruccionales, deben ser funcionales, menos párrafos y más palabras claves, objetivos y metas claras, con ello se define más fácilmente qué tipo de recurso estamos buscando, y de lo que hay que estar seguros es que lo encontraremos, pues ante esta contingencia mundial, los desarrolladores de softwares, crearon diversidad de aplicaciones para la educación en todo su sentido, pues hay que entender que no sólo sirve en el ámbito de una contingencia. La tendencia sigue siendo a lo digital tanto como una habilidad, así como para la comunicación, pues como antes lo mencioné, la ciencia y la tecnología nos están demostrando ser una alternativa ante muchos problemas cotidianos.

Lo más significativo a reflexionar, es que, esto no es temporal, sino llegó para quedarse y aprender a implementarlo, no sólo para la educación a distancia, sino para trabajar con mucha más eficacia, pues la educación debe ser híbrida. Así como cada docente tiene su personalidad en el aula, también lo refleja mediante los recursos que utiliza, y es ahí donde demostramos nuestra creatividad, empeño y vocación por enseñar; también considero que no debemos

dejarnos engañar, por tendencias y mitos como que la educación a distancia no es igual de productiva que la presencial, pues está demostrado que podemos tener experiencias de aprendizaje a distancia, y que, esto no lo es todo, pues el material que creamos como presentaciones, infografías, juegos, actividades, videos, todo ello son también obras, que con mucho empeño, creatividad y conocimiento han sido elaboradas y merecen ser reconocidas.

El internet nos ha demostrado que su principal valor es la solidaridad, y que el compartir, no es ningún problema, sino todo lo contrario, somos una red de usuarios en búsqueda de algo mejor, y que el compartir nuestros trabajos, quizás no realzará nuestro nombre, pues al final de cuentas, allí todos somos anónimos, pero sí valdrá la pena todo nuestro esfuerzo y empeño que pusimos en su creación, el mejor de los premios es que haya sido utilizado de la mejor manera, más allá de las aulas.

Otro aspecto a seguir desarrollando es la interactividad, sobre todo en los cursos de idiomas, pues desgraciadamente, se ha considerado que sólo implementar una plataforma como medio de intercambio de archivos es una experiencia digital, pero esto no es así, pues no existe intercambio personal, no hay intercambio de ideas, y todo permanece estático, este aspecto es el que dota a la experiencia educativa de algo humano, y no de algo simplemente tecnológico, por ello, es importante intercalar todos estos recursos y actividades con sesiones personalizadas, sin importar el medio, virtual o presencial, pues también existe gran variedad de plataformas de video-llamadas que ofrecen herramientas para facilitar la comunicación.

El conocimiento es infinito, y aunque las herramientas podrán ser obsoletas en menos de seis meses, día a día se crean otras nuevas basadas en las necesidades de los usuarios, usuarios que ahora somos habitantes de dos mundos paralelos, el terrenal y el virtual.

## Referencias

- Jariego, I. (2004). Sentido de comunidad y potenciación comunitaria. *Apuntes de Psicología*, 22(2), 187-211.
- Martín Sánchez, M. A. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Tejuelo*, 54-70.
- Medical Simulator. (s.f.). *[Figura]*. Obtenido de El cono del aprendizaje de Edgar Dale: Recuperado de [www.https://www.researchgate.net/figure/Figura-4-Cono-del-aprendizaje-de-Edgar-Dale-Figura-cedida-por-Medical-Simulator\\_fig3\\_311807763](https://www.researchgate.net/figure/Figura-4-Cono-del-aprendizaje-de-Edgar-Dale-Figura-cedida-por-Medical-Simulator_fig3_311807763)
- Vial, C. (2 de 05 de 2020). Comment développer la production orale en classe et en cours online. *e-Café Pédagogique*. CLE FORMATION.



## **De la educación presencial a la educación a distancia: experiencias y reflexiones desde el confinamiento**

**Mtra. Fabiola Cervantes Rincón**  
Universidad Veracruzana

**Mtro. Ángel Augusto Landa Alemán**  
Universidad Veracruzana

### **Introducción**

El año 2020 marcará la historia de la humanidad por la aparición de una pandemia que nos obligó a encerrarnos en nuestras casas y a aislarnos de todo y de todos. Una de las consecuencias más rápidas fue que la mayoría de los sectores de la sociedad tuvieron que trasladar sus áreas de trabajo a los hogares.

En lo concerniente al sector educativo, los salones de clases se transformaron en salas de reuniones virtuales con ayuda de las computadoras y sobretodo de internet. Las instituciones educativas tuvieron que modificar sus calendarios y en muchos casos simplificar los contenidos de sus programas de estudio con la finalidad de llevarlos a buen término.

Este proceso de cambio representó también un tiempo de angustia y de incertidumbre para los docentes que se vieron rebasados al tener que transformar de la noche a la mañana sus clases presenciales en clases a distancia sin ninguna o con muy poca preparación tecnológica, dando pie de esta manera a una enseñanza improvisada que trataba de continuar con una metodología presencial. Otras situaciones que los docentes debieron enfrentar para cumplir con su misión fueron: el aprovisionamiento de equipo tecnológico el cual no habían contemplado en su presupuesto; el aprender a utilizar herramientas digitales que pudieran facilitar su práctica docente y el tener que dedicar más horas a la planeación de sus clases (UNESCO, 2020).

Aunado a esto, hay que tomar en cuenta que muchos alumnos no cuentan con las herramientas tecnológicas básicas para poder llevar una educación de

esta modalidad. En efecto, de acuerdo con datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019, arrojó que el uso del internet en los hogares mexicanos asciende a 56.4% con relación a los años anteriores, y con 44.6% usuarios de computadora que la usan como herramienta de apoyo escolar como proporción del total de usuarios de computadora (INEGI, 2020). Esta situación dificultaba las elecciones que los docentes y los alumnos debían tomar para asegurar la continuidad del semestre.

En nuestro caso como docentes de la licenciatura de lengua francesa y teniendo a nuestro cargo diferentes materias, nos vimos en la necesidad de adaptar nuestra práctica docente presencial a una modalidad a distancia para la cual no estábamos preparados. En unas cuantas semanas y de manera un tanto abrupta empezamos a valernos de algunas herramientas tecnológicas, aplicaciones y plataformas, para llegar a nuestros estudiantes y de esta manera recuperar el semestre que se nos iba entre las manos. Durante este proceso de adaptación, pudimos remarcar que en ocasiones no obteníamos los resultados que esperábamos y que teníamos que explotar nuestra creatividad al máximo para proponer un ambiente más propicio al aprendizaje.

El objetivo de esta reflexión es dar cuenta de las ventajas e inconvenientes que encontramos al momento de pasar de una modalidad presencial a una modalidad virtual sin previa preparación, pero motivados por dar continuidad al proceso de enseñanza-aprendizaje en una Institución de Educación Superior. Consideramos que las reflexiones que se hagan hoy podrán contribuir a los cimientos de la virtualización de la educación, cambio que se percibe inminente en un futuro cercano.

### **De la modalidad presencial a la modalidad a distancia**

La educación nacional de nuestro país se paralizó a finales de marzo del 2020 y aunque no fue una sorpresa porque otros continentes ya lo habían hecho,

no estaba lista para un cambio tan radical. El sector educativo, se vio forzado a replantear su modalidad educativa de presencial a distancia, sin tener la oportunidad de considerar los ajustes que implican dicha modalidad.

La modalidad presencial se establece en un espacio, lugar y tiempo determinado, y el rol principal lo lleva el profesor quien es responsable de cómo se desarrollará el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las interacciones se llevan a cabo de manera directa y pueden variar entre profesor-alumno y alumno-alumno, en caso de haber conflictos, dudas y desacuerdos estos pueden arreglarse de manera inmediata al interior del salón de clases. Generalmente, los grupos tienden a ser homogéneos, sin ser una regla, sobre todo en las IES. En cuanto al uso de las tecnologías, los profesores suelen hacer uso de ellas sin que estas se conviertan en el medio principal, es decir sólo tienen un rol de apoyo (Martínez, 2008).

En lo que concierne a la modalidad a distancia es importante señalar que el estudiante tiene el rol principal puesto que debe responsabilizarse de su aprendizaje, es decir que deberá tomar decisiones en cuanto al tiempo, espacio y esfuerzo que dedicará a aprender, puesto que los conocimientos pueden ser transmitidos de forma sincrónica o asincrónica. Por otro lado, la interacción entre el profesor-estudiante, estudiante-estudiante se dan por medio de la creación de redes de comunicación las cuales dependen evidentemente del uso de recursos tecnológicos; los cuales son esenciales para el buen funcionamiento de esta modalidad (Martínez, 2008).

Ahora bien, durante la pandemia, hacer el cambio de una modalidad a otra era una tarea titánica y no contábamos ni con el tiempo ni la capacitación suficiente para hacerlo, así que optamos por buscar herramientas (aplicaciones y plataformas educativas) que nos permitieran continuar con nuestras formaciones lo más parecido al acompañamiento de una clase presencial para que nuestros estudiantes no sintieran el estrés de un cambio abrupto ni el abandono de nuestra parte. Conforme fuimos trabajando con dichas herramientas logramos dominarlas y ajustarlas a las necesidades de nuestras clases.

## **Los roles del profesor en la modalidad a distancia**

Al implementar estas herramientas descubrimos que nuestro rol de profesor debía transformarse, puesto que ahora además de ser los facilitadores del aprendizaje (en nuestro caso del francés como lengua extranjera) también cumpliríamos el rol de guías técnicos, es decir, teníamos que enseñar a nuestros alumnos a utilizar las aplicaciones, y de consejeros motivacionales puesto que el confinamiento provocó en nuestros estudiantes un desánimo y cansancio que afectaba directamente su concentración y desempeño ( Bertocchini, 2008).

### **Guía técnico**

En un primer momento, revisamos las diferentes herramientas que podrían potencializar los contenidos de nuestra clase en esta nueva modalidad; para ello analizamos las ventajas que presentaban a nivel flexibilidad y manipulación. Realizamos pruebas de la aplicación Zoom con nuestros propios colegas y detectamos las funcionalidades que nos proporcionaría al integrarla en nuestras clases. Así mismo, tuvimos que valorar si era necesario invertir algún presupuesto ya que, en el caso de esta herramienta, el contar con una cuenta Premium posibilita una duración más amplia de video conferencias. Se crearon cuentas en Zoom, Edmodo, Padlet y Kahoot y se exploraron sus potencialidades al realizar distintas pruebas subiendo contenidos de clase.

En un segundo momento, se les explicó a los alumnos cómo se presentarían las clases, con qué herramientas tecnológicas se trabajarían y de qué manera, se llevaría a cabo la comunicación al interior del grupo y el tipo de evaluación que se desarrollaría. Todos estos detalles fueron necesarios para asegurarnos que todos los alumnos comprendieran el funcionamiento de nuestra clase desde la hora adecuada para conectarse hasta la manera de acceder a los materiales complementarios en otras herramientas como Edmodo y Padlet. Para nosotros, todos estos elementos son fundamentales en el marco de un contrato de aprendizaje que debe ser conocido y aprobado por los sujetos involucrados.

## **Facilitador del aprendizaje**

El rol primordial del profesor es asegurar el aprendizaje de contenidos por sus alumnos de manera reflexiva y crítica. En esta ocasión tuvimos que hacer una revisión exhaustiva de los contenidos que teníamos que explicar, elaboramos guías prácticas explicativas, por medio de documentos Word, PDF, diapositivas y videos, que fueran muy claros, concisos y de fácil manejo. Nuestras clases por medio de la plataforma Zoom siempre contaban con una guía escrita, así los alumnos que no podían conectarse por algún motivo podían recuperar los temas trabajando con dichos documentos en autonomía. De hecho, muchos alumnos pudieron ponerse al corriente por su cuenta ya que descargaban los documentos, accesibles en un muro Padlet para la clase y posteriormente enviaban las actividades resueltas.

Nos valimos de otras herramientas como Edmodo y Kahoot para programar quizzes y evaluaciones que nos permitieran saber el progreso de nuestros estudiantes, así como los temas que necesitaban ser reforzados.

## **Consejero motivacional**

El tener que seguir un proceso de aprendizaje durante un período de confinamiento puede crear en los estudiantes mucho estrés, falta de concentración y desanimo por sus estudios; de hecho, algunos de nuestros estudiantes tuvieron que abandonar el semestre puesto que no se creyeron capaces de seguir una formación por medio de esta modalidad. En este sentido, optamos por una actitud de empatía y cada vez que iniciábamos una clase vía Zoom, dedicábamos algunos minutos para preguntarles cómo se encontraban ellos y sus familias e incluso intercambiamos opiniones sobre la situación de la pandemia. El hecho de entablar una relación de diálogo antes de iniciar la clase permitía a los estudiantes tomar confianza y relajarse. Igualmente, compartíamos frecuentemente con los estudiantes estrategias que podían implementar para mejorar su desempeño académico o el trabajo en autonomía.

Cabe señalar entonces, que el rol del profesor es imprescindible en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que el acceso al conocimiento en esta modalidad implica propuestas metodológicas originales e innovadoras. Todo ello, presupone, como lo hemos mencionado anteriormente, una readaptación del rol docente que habrá de responsabilizarse del diseño de situaciones instruccionales para el alumnos y se convierte en tutor o monitor del proceso didáctico (Aguaded, 2002).

### **Modo sincrónico vs modo asincrónico**

El enseñar a distancia nos condicionó de cierta manera a variar nuestra manera de hacer clase, en algunas ocasiones recurríamos al modo sincrónico y en otras al modo asincrónico, todo dependía de los temas que queríamos abordar y a las necesidades de nuestros estudiantes.

Cuando trabajamos en modo asincrónico, utilizábamos los Padlets y Edmodo, de esta manera los estudiantes aprendían en autonomía ya fuera que realizaran reportes de lecturas, resolvieran cuestionarios, realizaran comprensiones orales, prepararan producciones escritas o exposiciones y subieran sus evidencias a los sitios de colaboración. Nuestra tarea consistía en revisar dichas evidencias y corroborar la comprensión de los temas trabajados en autonomía, para en consecuencia, poder proponer actividades de remediación.

Por su parte, el modo sincrónico fue de gran utilidad para aclarar todas las dudas que surgían durante el trabajo en autonomía, también para explicar temas nuevos que preveíamos difíciles y para trabajar la producción oral en las clases de lengua. El proponer clases vía Zoom nos permitió realizar exposiciones orales, discusiones, juegos de roles y debates, actividades fundamentales en el aprendizaje de lenguas extranjeras y de las cuales no podíamos prescindir puesto que afectaríamos la progresión de nuestros estudiantes.

## **Estrategias implementadas para la dinamizar nuestras clases**

### **Una secuencia didáctica bien definida:**

Elaboramos fichas pedagógicas que servían de guía para los alumnos donde incluíamos las distintas actividades que realizaríamos durante la sesión para que cada uno pudiera seguir desde su documento Word la progresión que abordaríamos. La claridad de las instrucciones era fundamental puesto que si algún alumno tenía problemas con su internet podía seguir trabajando y reincorporarse a la clase más tarde. En estas fichas incluíamos actividades de comprensión escrita, comprensión oral, gramática, vocabulario y cultura por medio de diferentes recursos pedagógicos, (imágenes, video, sitios de internet, versiones electrónicas de periódicos, revistas, canciones, podcats, etc). Cabe señalar que el internet nos ofreció un mundo de posibilidades para la clase, sin preocuparnos por perder tiempo en instalar el proyector en el salón, la computadora y las bocinas o temer a que la conexión de internet de nuestra universidad no funcionara a la hora de dar nuestra clase.

### **Elección de documentos:**

Así como internet propone un sinnúmero de posibilidades es importante tener en cuenta varios criterios para obtener los resultados deseados. Por nuestra parte, privilegiamos los documentos que pudieran ser explotados en nuestras fichas, que tuvieran buena calidad visual o auditiva, que fueran actuales y que fueran de interés para nuestros alumnos. Vale la pena señalar que debemos dosificar los documentos a utilizar, puesto que podemos saturar un tema al exagerar en la diversidad de materiales.

### **Prevenir los contratiempos:**

Entre los posibles problemas que podremos encontrar al trabajar de manera virtual, sobre todo de modo sincrónico, se encuentran las fallas técnicas, por ejemplo, que nuestro internet , que nuestro equipo (computadora, bocinas,

audífonos) de repente no funcione cómo esperamos o haga actualizaciones o algún material (video, aplicación o plataforma) no cargue al momento de utilizarlo; para disminuir estos riesgos es necesario que los profesores revisen con anticipación todo lo que van a utilizar antes de iniciar la clase y de esta manera corregir lo que este en sus manos.

Otra recomendación que consideramos importante para ganar tiempo es que antes de iniciar clases el profesor tenga abiertos todos los documentos, aplicaciones y plataformas a utilizar.

### **Reconocer nuestros límites:**

En ocasiones también habrá problemas que no podremos prever ni solucionar, una falla de internet o eléctrica, una tormenta que nos obligue a apagar el modem y por ende a terminar la clase. Desgraciadamente, siempre habrá cuestiones que escapen de nuestras manos porque no tenemos los conocimientos para resolverlos o simplemente porque es imposible, en esos casos es mejor explicar a los alumnos y posponer la clase.

### **Establecer un contrato de aprendizaje con nuestros alumnos:**

Fue fundamental establecer ciertas reglas que nos facilitaron el trabajo y el buen entendimiento con los alumnos. Primeramente, acordamos fechas de entregas de tareas, trabajos o proyectos, de esta manera pudimos hacer las revisiones en tiempo y forma y evitamos cargas excesivas de trabajo. En segundo lugar, las reglas de cortesía en las interacciones, como respetar cuando alguien está participando, respetar las diferentes opiniones, la puntualidad al conectarnos, por nuestra parte, iniciar y terminar la clase de manera puntual y por parte de los alumnos, conectarse puntualmente y avisar en caso de no poder hacerlo. Por último, dejar en claro los criterios de evaluación, aclarando las dudas e incluso



Martínez y Agraz (Coords). (2020). Experiencias Exitosas en la Multimodalidad.

tener dichos criterios al alcance de todos (por ejemplo, en un Padlet) para que puedan consultarlos las veces que sean necesarias.

### **Algunas herramientas y aplicaciones para la educación a distancia**

A continuación, proponemos una tabla con las herramientas que utilizamos a lo largo del semestre con la finalidad de asegurar la continuidad de nuestras formaciones. En la tabla hacemos una pequeña descripción de las aplicaciones y plataformas educativas, comentamos las ventajas que consideramos fueron de gran beneficio, así como los inconvenientes que en algún momento se presentaron y tuvimos que sortear.

Tabla 1. Herramientas y aplicaciones utilizadas durante el confinamiento. (Realizado por los autores).

Nombre de la aplicación	Descripción	Ventajas	Inconvenientes
<b>Zoom</b>	<p>Aplicación de video conferencia que puede usarse para reunirse virtualmente con una persona o un grupo de personas (hasta 100), ya sea utilizando video o sólo audio.</p> <p>Esta herramienta permite la creación de un aula virtual, donde el profesor puede compartir pantalla, audios, pizarra y archivos. Además, que puede realizar reuniones ilimitadas.</p> <p>El profesor tiene la posibilidad de preparar una clase sincrónica o asincrónica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La utilización de esta herramienta permite al profesor establecer un contacto directo con los alumnos, pudiendo interactuar, explicar temas, aclarar dudas y ofrecer una retroalimentación en el caso de ser necesario.</li> <li>• Los profesores de lenguas tienen la posibilidad de realizar actividades de comprensión oral desde su computadora controlando el tiempo, el número de escuchas y aclarando dudas que surjan.</li> <li>• El poder compartir documentos de manera rápida a todos los participantes.</li> <li>• Es posible grabar las reuniones (clases) para después enviar a los estudiantes que no pudieron conectarse. Incluso, el profesor puede grabarse explicando un tema y utilizando todas las funciones de la aplicación y después enviarla a los estudiantes. (clase asincrónica)</li> <li>• Los estudiantes pueden acceder a la reunión desde cualquier dispositivo electrónico: (computadoras, Tablet, teléfonos inteligentes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las reuniones zoom, en su versión gratuita, tienen una duración de 40 minutos, aunque las reuniones son ilimitadas, el profesor deberá crear una nueva reunión si quiere extender su clase más del tiempo límite o pagar una versión pro.</li> <li>• Es necesario tener una buena conexión a internet.</li> <li>• Es necesario contar con un buen equipo: cámara, micrófono, audífonos o bocinas.</li> </ul>
<b>Edmodo:</b>	<p>Plataforma educativa cuya interfaz y funcionamiento se asemeja al de una red social. Los estudiantes y los profesores se pueden sentir familiarizados con esta plataforma ya que es intuitiva y muy práctica y su principal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor puede crear una clase y subir documentos, crear eventos, diseñar asignaciones o calificar a los alumnos, entre otras cosas. Los miembros de dicho grupo solamente podrán acceder a la clase a través de un código que el profesor envía a sus estudiantes al momento de crear su clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A pesar de que el profesor interactúa con los estudiantes mediante el grupo creado, los estudiantes no se pueden comunicar entre ellos como en un chat o por mensaje privado.</li> <li>• De igual forma, el profesor no podría darse cuenta si los</li> </ul>

	<p>objetivo es compartir mensajes, documentos o eventos en entornos cerrados únicamente para estudiantes, profesores y padres de familia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes pueden revisar y descargar archivos, consultar páginas de internet, responder ejercicios de comprensión, pruebas y realizar comentarios como lo suelen hacer en un grupo de Facebook. Sus dudas pueden también ser respondidas por los mismos compañeros o por el profesor.</li> <li>• No se requiere un lenguaje técnico, ni una capacitación profunda para manejar las diferentes herramientas que contiene la plataforma ya que son sencillas e intuitivas.</li> <li>• Las asignaciones o pruebas creadas se registran en el sistema de evaluación denominado “progreso”, en donde el profesor puede ir monitoreando los resultados obtenidos por los estudiantes.</li> <li>• La plataforma cuenta con una biblioteca para almacenar archivos y materiales para la clase y tenerlos a disposición de todos.</li> <li>• Edmodo es compatible con diferentes sistemas operativos por lo que es posible consultarlo desde cualquier computadora, tablet o teléfonos inteligentes.</li> </ul>	<p>estudiantes se encuentran en línea, por lo que es mayormente recomendable utilizarla de forma asincrónica.</p>
<p><b>Padlet:</b></p>	<p>Plataforma digital que permite la creación de muros colaborativos. En dichos muros tanto el profesor como los estudiantes pueden agregar videos, audios, documentos Word o PDF, imágenes y links. El profesor y los alumnos pueden trabajar en el Padlet desde sus dispositivos electrónicos al mismo tiempo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es muy fácil de usar y facilita en gran manera la participación de los estudiantes.</li> <li>• El profesor puede controlar las publicaciones que se agregan, también quienes pueden participar en el Padlet, agregando una contraseña al mismo ya que el profesor es el responsable de gestionar los permisos de acceso a los participantes, así como el control de la privacidad de los proyectos.</li> <li>• Es posible participar de forma anónima, en el caso de los estudiantes que son más tímidos.</li> <li>• El profesor puede compartir los anuncios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En la versión gratuita sólo se pueden crear cinco Padlets, aunque es posible acceder con distintas cuentas de correo electrónico y de esta manera poder crear más.</li> <li>• Si no hay una buena organización visual y de contenido en el Padlet puede resultar complicado encontrar la información que se busca.</li> </ul>

		<p>semanales y de esta manera estar seguro que todos están informados, además los alumnos pueden escribir comentarios o dudas a los mismos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es posible que los alumnos suban sus proyectos o tareas, el profesor podrá comentarlas y toda la comunidad podrá aprender del trabajo de los demás.</li> </ul>	
<b>Kahoot:</b>	<p>Herramienta web educativa en la que se pueden cuestionarios y quizzes interactivos, muy atractivos para los estudiantes ya que también se pueden agregar fotos y videos. Es posible asignar un tiempo límite para contestar cada pregunta y al haber terminado de contestar los estudiantes podrán ver su puntuación.</p> <p>No es necesario que los estudiantes creen una cuenta para poder tener acceso, con el Pin del juego podrán entrar directamente al cuestionario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta herramienta permite al profesor realizar quizzes sobre los temas trabajados en clase y de esta manera corroborar lo aprendido.</li> <li>• Existen muchos Kahoots ya elaborados y el profesor puede acceder a ellos de forma sencilla y modificarlos de acuerdo a sus necesidades o crear el suyo.</li> <li>• Los estudiantes pueden acceder con cualquier dispositivo electrónico.</li> <li>• El profesor tiene acceso a un reporte de cuáles fueron las preguntas en donde más acertaron o se equivocaron los alumnos. El resultado es automático al terminar el Kahoot, lo que evita al profesor tener que invertir tiempo en calificar un quizz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las preguntas siguen un formato de opción múltiple.</li> <li>• Puede crearse un ambiente de competitividad no sana entre los alumnos.</li> </ul>
<b>Whatsapp:</b>	<p>Es una aplicación de comunicación para mensajería instantánea en teléfonos llamados inteligentes. Sirve para enviar mensajes de texto y multimedia entre sus usuarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta comunicación de manera individual o a través de la creación de un grupo, permite también ciertas ventajas, por ejemplo, el envío de documentos de apoyo para la clase, aclaraciones respecto al seguimiento de la misma, organización de fechas y horarios de clases y evaluaciones, entre otras.</li> <li>• Esta aplicación permite una comunicación directa o diferida por medio de video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede causar molestia recibir mensajes en horarios no establecidos previamente, por lo que, si el profesor decide integrarla a su gestión de clase, entonces deberá establecer reglas de uso para evitar que este medio se utilice con otras intenciones.</li> </ul>

		<p>llamadas o bien con notas de voz; en efecto, puede ser una alternativa para que los estudiantes a través de grabaciones de audio, envíen producciones orales cortas a sus profesores y éstos a su vez les pueden responder de la misma manera.</p>	
<b>WeTransfer</b>	<p>Aplicación que tiene como función el compartir archivos de cualquier tipo de forma fácil y rápida, utilizando el correo electrónico. Pueden enviarse archivos de hasta 2 GB( en su versión gratuita) a varios destinatarios al mismo tiempo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor puede enviar archivos pesados que son imposibles de transferir vía correo electrónico. Que pueden ser libros en PDF o videos.</li> <li>• El profesor recibe una alerta en su correo electrónico cuando los estudiantes descargan los archivos enviados, lo que le permite asegurarle quienes ya cuentan con el material.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes tienen un límite de tiempo (una semana) para descargar los archivos.</li> </ul>

## **Conclusión**

Vivimos en una época en donde ya no hablamos de integrar las TIC a nuestra práctica docente sino dar nuestras clases a través y gracias a ellas. La idea de utilizarlas porque están a la moda o porque son atractivas para los estudiantes ha quedado en el olvido y las TIC se han convertido en el medio para asegurar nuestro acceso a la educación. Evidentemente, esta situación se desarrolló en medio de un confinamiento que nos obligó a reinventarnos de un día para otro y que también evidenció las fortalezas y deficiencias de nuestro sistema educativo, el cual debe evolucionar para hacer frente a los futuros cambios de vida que se avecinan.

En este sentido, Torres (2017) resalta el hecho de que en un mundo donde la virtualidad y la tecnología permean, es importante que el aprendizaje trascienda del simple uso curricular de los dispositivos, reconociendo los procesos de creación del conocimiento que se generan también más allá de los contextos formales.

Como es bien sabido, los cambios siempre generan incertidumbre, sobre todo cuando son radicales; en este caso el pasar de las aulas presenciales a las “aulas virtuales” desencadenó tanto en los docentes como en los alumnos reacciones positivas y negativas. Algunos docentes que no tenían conocimientos tecnológicos y ante la presión del poco tiempo, dejaron que sus estudiantes se formaran en autonomía siguiendo sus libros, materiales de apoyo, pero no propusieron ninguna otra posibilidad de acompañamiento. Otros docentes decidieron seguir adelante y explotaron su creatividad al máximo para continuar enseñando desde sus computadoras personales, pasaron muchas horas sentados descubriendo aplicaciones y plataformas que nunca habían usado y creando materiales digitales.

Muchos alumnos decidieron abandonar sus cursos argumentando que ellos no se habían inscrito a un curso en línea o que no tenían ni las habilidades tecnológicas ni la autonomía necesaria para estudiar a ese ritmo en esa

modalidad. Otros, decidieron que tenían que aprobar sus materias y dedicaron horas extras para ponerse a nivel y cumplir con todas las actividades que les solicitaban.

Ahora bien, reconocemos que el recorrido que se ha hecho es muy corto, aún hay mucho por aprender y mejorar para proponer una educación de calidad. En nuestro rol como docentes debemos perder el miedo a pasar de un aula a la otra; debemos ser creativos, tal vez en ocasiones nuestra clase no resultó como lo hemos planeado, pero seguramente con el paso del tiempo iremos perfeccionando nuestro uso de la tecnología y nos sentiremos más cómodos al usarla. Cabero (2015) menciona a este respecto, que es importante que seamos capaces de reformular la realidad, aportar soluciones y ser innovadores al momento de enfrentar los problemas que se presentan. En otras palabras, la educación requiere pues de docentes capaces de moverse en contextos inciertos y dinámicos a la vez, utilizando enfoques holísticos para saber desenvolverse en sistemas tan complejos como los que se nos han presentado en la actualidad.

Esta experiencia no se termina aquí, más bien inicia y nos revela que la virtualidad ya no es un objetivo a largo plazo; aprendimos que el equilibrio pedagógico es necesario en esta modalidad, ya que no se trata de enviar materiales y todo tipo de recursos con la finalidad de hacer pensar que, con esto, cubriremos los contenidos del programa de la clase, no podemos llegar a un estado de saturación de contenido y limitar la interacción y el pensamiento crítico y proactivo de los alumnos. Esta experiencia nos debe de servir para cuestionarnos.

El profesor tiene a su alcance una mina inagotable de recursos en internet, aunado a la evolución de las metodologías en el ámbito de la enseñanza, consideramos que nuestro rol no debe ser estático, sino dinámico en el sentido de asegurar la calidad pedagógica a través de la reinención de nuestras prácticas docentes, adaptadas a diferentes espacios (presenciales o virtuales) siempre con un espíritu humilde, colaborativo y responsable. Podemos utilizar una determinada terminología para referirnos a todo este ambiente educativo al que nos

enfrentamos, pero sin lugar a dudas, el rol del docente será imprescindible para la educación a distancia.

## **Bibliografía**

- Bertocchini, P, Costanzo E. (2008). Manuel de Formation Pratique.CLE International.
- Cabero, J. Almenara (2015), Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). CEF, núm. 1 (mayo-agosto 2015, págs. 19-27). TCyE. Recuperado de: [www.tecnologia-ciencia-educacion.com](http://www.tecnologia-ciencia-educacion.com).
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC) (2020). COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después. Análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones. Recuperado de: <http://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/04/COVID-19-060420-ES-2.pdf>.
- Carmen, H., Martínez Uribe (2008). La educación a distancia : sus características y necesidad en la educación actual. Educación Vol. XVII, N° 33, septiembre 2008, pp. 7-27 / ISSN 1019-9403. Recuperado de:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5057022.pdf>.
- Islas Torres, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Educ vol.8 no.15 Guadalajara jul./dic. 2017. Recuperado de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672017000200861#B8](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200861#B8).
- INEGI, (2020). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019. Recuperado de: <https://www.inegi.org.mx/temas/ticshogares/>.
- Aguaded, J.I. (2002). Aprender y enseñar con las tecnologías de la comunicación. Huelva: Universidad de Huelva. Recuperado de: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3436/b15759623.pdf?sequence=1>



## **La experiencia docente en ambientes virtuales de aprendizaje**

**M.C. Diana Araceli Flores Rodríguez**  
Universidad Autónoma de Nayarit

**M.A. Glafira Eugenia Altamirano Roldán**  
Universidad Tecnológica de la Costa

### **Introducción**

La llegada de la pandemia por el virus SARS COV-2 (Covid-19) ha mantenido a los pobladores del mundo en total confinamiento con el fin de resguardar su salud y la de los suyos, viéndose afectados algunos sectores económicos y segmentos de población. En este sentido, el sistema educativo en México ha sido colapsado, ocasionando que los estudiantes de todos los niveles educativos han tenido que modificar o reprogramar la dinámica para llevar a cabo sus clases.

La Universidad Autónoma de Nayarit y las Unidades Académicas que la conforman, así como otras Universidades del Estado de Nayarit han llevado a cabo acciones que apoyen tanto a docentes como a estudiantes a estas nuevas tendencias educativas con el fin de minimizar los impactos negativos de los procesos de enseñanza y lograr los objetivos del aprendizaje.

Bajo este contexto, se ha abierto una nueva perspectiva para la implementación, exploración, desarrollo y renovación de los procesos enseñanza-aprendizaje a partir de los medios digitales, la educación a distancia y el aprendizaje distribuido, creando nuevos ambientes para el intercambio de conocimientos entre las instituciones, los estudiantes y los docentes, de manera que se den continuidad a las interacciones de las relaciones educativas.

Por lo anterior, se presenta a continuación, la experiencia desarrollada en un ambiente de aprendizaje diferente al convencional, es decir, de uno presencial a otro virtual; el diseño de los materiales de apoyo, los recursos didácticos a los que se tuvieron que incursionar, las diferentes herramientas y metodologías aplicadas, los sistemas de comunicación, las formas, métodos y criterios de evaluación y de retroalimentación, así como las ventajas y desventajas de este momento.

El éxito de una experiencia inesperada radica en el planteamiento previo de escenarios tanto negativos como positivos.

Finalmente se presentan las conclusiones y algunas recomendaciones para considerarse en otros momentos o bajo diferentes situaciones imprevistas que se presenten y evitar que se generen conflictos que repercutan en la práctica docente o en las sensibilidades de los involucrados.

## **Ambiente de Aprendizaje**

Es preocupación de todos los docentes e instituciones educativas de todas las épocas y niveles estar generando ambientes que contribuyan a mejorar la calidad de los servicios educativos, de encauzar a los estudiantes a nuevas formas de pensamiento, más crítico, objetivo y propositivo y se vuelve un desafío el cimentar alternativas que provoquen experiencias de aprendizaje significativo para la solución de problemas que den respuesta a las necesidades actuales y por ende a la sociedad a la que se deben. Para ello es importante que los estudiantes cuenten con un entorno educativo que propicie el desarrollo de esas habilidades y capacidades para aprender, pensar, actuar favorable y empáticamente con su contexto.

Los elementos y características que conforman un ambiente de aprendizaje a partir de una revisión literaria que realizan Paredes y Sanabria (2015) se consideran los siguientes:

- Necesidad de transformar la educación para cumplir las expectativas de una nueva sociedad. Esto con el fin de brindar a los estudiantes de herramientas que propicien el desarrollo de habilidades para su futuro.
- Elementos físico-sensoriales (espacio, luz, color, mobiliario, sonido, entre otros) para crear condiciones favorables de manera que el aprendizaje tenga mínima tensión y mayor eficacia y los estudiantes desarrollen sus capacidades, habilidades y competencias y estimulen su pensamiento.
- Administrar el ambiente con perspectiva sustentable y de participación equitativa e integral de todos los involucrados considerando que el ambiente es un recurso que se agota y se degrada y hay que estar en constante renovación.
- No limitar las condiciones materiales o relaciones interpersonales entre los integrantes del proceso educativo, el efectivo aprovechamiento de las herramientas complementarias como las tecnológicas e informáticas dependen del diseño pedagógico y metodológico, el cual debe ser el eje estructurador del ambiente. No por mucha infraestructura se garantiza la educación o viceversa.
- La participación docente debe generar el trabajo colaborativo y favorecer los nuevos conocimientos con acciones estimulantes y organizadas, por lo que su rol tradicional involucra un cambio hacia la experiencia y la reflexión social y de apreciación cultural.

De acuerdo con los mismos autores (Paredes y Sanabria, 2015), todo ambiente de aprendizaje será transformado o modificado por quien aprende y de quien se aprende, porque el ambiente de aprendizaje no es algo estático, no es fijo y está en constante cambio.

Las herramientas tecnológicas se insertan hoy en día en el sistema educativo como instrumento cada vez más indispensable de las propias instituciones. La implementación de las tecnologías de la información y la comunicación ha dado un impulso para la autonomía en la educación y la formación, y, supone en muchos casos, un nuevo espacio social de interacción y aprendizaje.

Según Julio Cabero (2006) el aprendizaje virtual o e-Learning es:

“Una de las estrategias formativas que puede resolver muchos de los problemas educativos con que nos encontramos, que van desde el aislamiento geográfico del estudiante de los centros del saber hasta la necesidad de perfeccionamiento constante que nos introduce la sociedad del conocimiento, sin olvidarnos de las llamadas realizadas sobre el ahorro de dinero y de tiempo que supone, o la magia del mundo interactivo en que nos introduce”.

En ese sentido, el aprendizaje virtual abarca tanto aplicaciones y procesos con base en la web, dispositivos móviles, aulas virtuales y de videoconferencias que forzosamente se incluye la entrega de los contenidos vía internet, audios, grabaciones y demás recursos como herramientas tecnológicas.

En condiciones adversas como desastres naturales, caídas económicas o la situación global que hoy enfrentamos por el Covid-19, hacen que el sistema educativo voltee sus ojos al aprendizaje virtual.

En México y específicamente en Nayarit, el sistema educativo no solo de nivel básico sino hasta el nivel superior y de posgrado, pusieron pausa a todas las clases presenciales, eventos académicos y administrativos, para cambiar su esquema de distribución del aprendizaje a lecturas y conferencias en línea. Consecuentemente, los estudiantes han tenido que abandonar sus campus o simplemente ya no pudieron regresar a la normalidad tras el aviso de emergencia

declarado a nivel nacional para seguir las medidas preventivas y evitar el contagio y propagación del virus, lo que ha tomado a muchos por sorpresa, al encontrarse sin recursos o medios disponibles.

Por lo anterior, se busca y se recurre de manera inesperada a una forma de enseñanza-aprendizaje que garantice el cierre del semestre considerando un diseño instruccional que permita al docente, a los estudiantes y a los contenidos ubicarse en diferentes locaciones pero que den continuidad al proceso aun cuando no estén en un mismo tiempo ni en un mismo lugar. Es así que el aprendizaje distribuido pudo ser usado en combinación con la secuencia de las clases presenciales en aula y el cambio a la educación a distancia.

Cabe destacar, que la temática llevada a cabo en ese momento (Desarrollo Sustentable) marcó la pauta para aplicar los aprendizajes previos a la realidad predominante y considerar que el hacer uso del concepto *“Aquel que satisface las necesidades de las generaciones presentes, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras, con los recursos disponibles e incluso en situaciones complicadas”* se volvía una realidad de acción inmediata.

Sin embargo, toda esta complicada situación vino a poner en evidencia, por un lado, las debilidades de respuesta oportuna ante las adversidades del sistema educativo y por el otro la oportunidad de generar desafíos ante la equidad educativa, ya que la mayoría de las instituciones, docentes y estudiantes no estaban preparados para este cambio que permite reconocer que el acceso desigual a internet es tan sólo uno de los muchos problemas que enfrenta nuestro sistema educativo.

En lo particular, la herramienta emergente y disponible para todos fueron en un principio las redes sociales que conforme se fueron presentando las situaciones se modificaron de acuerdo a espacio, tiempo y accesibilidad; las

condiciones estudiantiles determinaron el rumbo de la tecnología educativa a emplear.

### **Desarrollo de materiales (Aplicación Académica)**

Si bien es cierto que la educación a distancia tiene antecedentes desde los años 20's, no es hasta los 90's que se populariza haciendo uso del internet. Por lo que en este caso, las estrategias de gestión para la entrega de materiales y contenidos de los programas de las unidades de aprendizaje juegan un papel muy importante ya que el estudiante podrá tener acceso a ellos desde su casa, su trabajo, oficina o diversos espacios en los que probablemente no sean los ambientes más idóneos para el aprendizaje.

Es imprescindible considerar los medios de entrega de los materiales, aun cuando sean videos, audios, actividades virtuales, páginas web, lecturas recomendadas y demás, éstos deben ser accesibles, prácticos y confiables, pues representan la forma de invitarlos al estudio y constituyen las fuentes de información que coadyuvan al aprendizaje y transformación de los estudiantes.

El docente debe tener presente que el diseño de dichos materiales y las actividades de aprendizaje repercuten en el desarrollo de las destrezas, habilidades y capacidades de los estudiantes y que están planteados a lograr en los objetivos. Ante esto, la producción tanto de los materiales como de las actividades estarán acompañados de un diseño gráfico, editorial, fotográfico y de orden, (capacidad que muchas de las veces el docente no la tiene) de manera que al estudiante le provoque una experiencia educativa satisfactoria.

El reto principal que se enfrenta el docente ante esta situación, no solo es incursionar en nuevas formas de vivir la docencia, sino en adaptar los materiales de su experiencia presencialista a la virtual, priorizar los contenidos didácticos y

disciplinares para convertirlos en contenidos problematizadores acordes con la realidad para establecer las bases del proceso investigativo en el desarrollo de proyectos y la solución de problemas que son la esencia de la profesión.

De acuerdo con Escontrela (2006), es importante considerar los siguientes puntos al momento de diseñar materiales virtuales:

1. Caracterizar y organizar la situación de aprendizaje
2. Todo lo que se pudiera decir a estudiantes que trabajaron de manera presencial debe ser considerado y puesto por escrito.
3. Relacionar el conocimiento previo del estudiante con el conocimiento nuevo.
4. Organizar el contenido en temas o unidades tomando en cuenta el marco curricular y las necesidades del que aprende.
5. Establecer una clara direccionalidad del proceso enseñanza-aprendizaje.
6. Ofrecer un conjunto de actividades significativas que facilitan especialmente la adquisición de competencias relacionadas con el saber hacer.
7. Ofrecer frecuentes oportunidades de evaluación que permitan valorar continuamente los logros y los obstáculos en el aprendizaje.

Ante esta situación, la actividad docente se vuelve prácticamente una labor tutorial y compleja al extender sus capacidades para la atención personalizada de las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

## **Las Herramientas**

Las herramientas de los ambientes virtuales de aprendizaje, son también conocidas como plataformas de apoyo para colocar los materiales, actividades, a través de módulos administrativos que permiten configurar cursos, matricular

alumnos, registrar profesores, asignar cursos a un alumno, llevar informes de progreso y calificaciones. También facilitan el aprendizaje distribuido y colaborativo a partir de actividades y contenidos pre elaborados, de forma sincrónica o asíncrona, utilizando los servicios de comunicación de Internet como el correo, los foros, las videoconferencias o el chat (García, 2005).

Entre las herramientas más utilizadas para los ambientes o sistemas e-Learning están los Sistemas de Administración de Aprendizaje o LMS (Learning Management System).

Desde el punto de vista didáctico, una plataforma ofrece soporte tecnológico tanto a docentes como estudiantes para optimizar la planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

García (2005) registra la siguiente clasificación de las herramientas.

Herramientas potenciales que pueden estar incluidas en una plataforma para el e-Learning	
Herramientas orientadas al aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"><li>• Foros</li><li>• Buscador de foros</li><li>• e-portafolio.</li><li>• Intercambio de archivos</li><li>• Soporte de múltiples formatos de archivos.</li><li>• Herramientas de comunicación síncrona (chat): para el intercambio de mensajes entre los participantes</li><li>• Herramienta de comunicación asíncrona (correo electrónico, mensajería).</li><li>• Servicios de presentación multimedia (videoconferencia, vídeo, pizarra electrónica, entre otros)</li><li>• Diario (blogs)</li><li>• Wikis</li></ul>



<p>Herramientas orientadas a la productividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anotaciones personales o favoritos (bookmarks)</li> <li>• Calendario y revisión del progreso</li> <li>• Ayuda en el uso de la plataforma</li> <li>• Buscador de cursos</li> <li>• Mecanismos de sincronización y trabajo fuera de línea</li> <li>• Control de publicación, páginas caducadas y enlaces rotos</li> <li>• Noticias del lugar</li> <li>• Avisos de actualización de páginas, mensajes a foros y envío automático</li> <li>• Soporte a la sindicación de contenidos (RSS, News, PodCast, etc.)</li> </ul>
<p>Herramientas para la implicación de los estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupos de trabajo</li> <li>• Autovaloraciones</li> <li>• Rincón del estudiante (grupos de estudio).</li> <li>• Perfil del estudiante</li> </ul>
<p>Herramientas de soporte</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autenticación de usuarios</li> <li>• Asignación de privilegios en función del rol del usuario</li> <li>• Registro de estudiantes</li> <li>• Auditoría</li> </ul>
<p>Herramientas destinadas a la publicación de cursos y contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests y resultados automatizados</li> <li>• Administración del curso</li> <li>• Apoyo al creador de cursos</li> <li>• Herramientas de calificación en línea</li> <li>• Seguimiento del estudiante</li> </ul>
<p>Herramientas para el diseño de planes de estudio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conformidad con la accesibilidad</li> <li>• Reutilización y compartición de contenidos</li> <li>• Plantillas de curso</li> <li>• Administración del currículum.</li> <li>• Personalización del entorno (look and feel)</li> <li>• Herramientas para el diseño de la educación</li> <li>• Conformidad con el diseño de la educación (estándares IMS, AICC y ADL)</li> </ul>
<p>Sistemas/Herramientas para la gestión del conocimiento en el ámbito educativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas integrales de conocimiento</li> <li>• Los sistemas mediadores de información</li> <li>• Librerías digitales o repositorios</li> <li>• Sistemas basados en ontologías</li> <li>• Sistemas basados en folcsonomías</li> </ul>

La combinación de herramientas estará sujeta al diseño instruccional, los objetivos a perseguir y el grado de complejidad del objeto de estudio. En ese sentido se cuenta con la libertad de cátedra que el nivel universitario brinda sin dejar de cumplir con el trabajo colegiado de las academias.

## **La Comunicación**

El proceso de comunicación en ambientes virtuales de aprendizaje aporta experiencias significativas para el entendimiento del lenguaje, apreciación de emisor-receptor y la codificación/decodificación del mensaje. Por lo que la interpretación del ícono, gráfico, emoji, audio e incluso palabras escritas pueden llegar a perderse si no hay claridad en la comunicación.

Para evitar malos entendimientos es necesario dejar claro lo siguiente:

- Considerar que aunque cada estudiante aprende de diferente forma y diferente tiempo, todos aprenden, independientemente del lugar en donde ocurra la experiencia de aprendizaje.
- Atender las dudas, sugerencias o necesidades de los estudiantes es la forma de “escucharlos” y de considerarlos.
- Es importante que al enviar mensajes o dar retroalimentación, la información sea clara, precisa y concreta para evitar ambigüedades o falsas expectativas.
- La actitud abierta, sensible y empática se debe mantener en todo momento y circunstancia.
- Se debe tener presente que en algunas ocasiones esta forma de trabajo es la primera experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
- Establecer espacios tanto para que los estudiantes interactúen entre ellos, como entre ellos y los docentes. En ambos casos, permitir,

fomentar y mantener comunicación fluida, activa y con pautas concretas entre todos los involucrados.

- Manifestar respeto en todo momento por el otro durante el proceso comunicativo.

## **La Evaluación**

Tradicionalmente se ha considerado a la evaluación como la aplicación del conocimiento a partir del recuerdo de la información o de calificar el nivel de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos en el programa o curso académico, mismo que se realiza durante periodos específicos del proceso y se consideran para la evaluación final. Sin embargo es en los ambientes virtuales de aprendizaje que el modelo considera otros aspectos como prioritarios.

Es importante considerar y hacer saber a los estudiantes del tipo de evidencias que deberán ser evaluables, y estarán vinculadas y articuladas con los objetivos de aprendizaje, el contenido del programa, el diseño instruccional, aunado a las competencias y habilidades tecnológicas tanto del docente como del estudiante, las posibilidades de acceso a la red y una estrategia de evaluación lo más clara posible; ya que los estudiantes se enfocan a actividades que les representa obtener puntajes altos de calificación y suelen dejar de lado los que no.

Reeves (2000, citado por Henao 2002) sugiere tres formas de evaluación alternativa en un ambiente virtual:

1. Evaluación cognitiva, se centra en habilidades intelectuales de orden superior, actitudes y habilidades comunicativas, e implica inevitablemente capacidades inferenciales
2. Evaluación por desempeño, es un método que exige a los alumnos demostrar sus capacidades en forma directa; creando algún producto o involucrándose en alguna actividad. Y

3. Evaluación por carpetas, es un método que consiste en almacenar el trabajo del estudiante a lo largo de cierto tiempo, de tal manera que pueda ser revisado con relación al proceso y al producto.

Es importante destacar que el proceso de evaluación conlleva a una fuerte influencia en el aprendizaje que en ocasiones van más allá de una evaluación sumativa a una formativa que den soporte a las competencias integrales de los estudiantes.

La evaluación al ser un proceso, no es estática, más bien dinámico que responde a los diferentes estímulos situacionales, por lo que una actividad puede proporcionar diferentes resultados según diferentes contextos e intereses.

### **Ventajas y desventajas de los ambientes virtuales de aprendizaje**

Después de revisar a algunos autores y de acuerdo a la experiencia docente, se pueden mencionar las siguientes:

#### ***Ventajas***

- Le proporciona un volumen amplio de información a los estudiantes.
- Permite la actualización de la información proporcionada a los alumnos.
- La información se flexibiliza sin tomar en cuenta el espacio y el tiempo en el cual se encuentre el docente y el estudiante.
- Facilita la libertad y autonomía del estudiante.
- Propicia una formación independiente.
- Ofrece diferentes herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica para los estudiantes y para los docentes.
- Los alumnos tienen la posibilidad de estudiar a la hora de su conveniencia.

- El alumno participa de forma activa en su proceso de formación.
- La distancia y las situaciones irregulares dejan de ser una excusa para no atender a las clases.
- Se flexibiliza el horario escolar y los espacios para el desarrollo de actividades de docencia y aprendizaje.
- Permite el ahorro de tiempo y dinero.
- El alumno además de recibir conocimientos teóricos logra desarrollar las competencias de síntesis, análisis, redacción, gestión de tiempo, organización, uso de las TIC, trabajo en equipo, entre otras.
- Es más fácil detectar el fraude académico y conseguir las pruebas para demostrarlo que en el aprendizaje presencial.
- El alumnado aprende a manejar la abundante información que se encuentra en internet.
- Extiende los estudios y formación a las personas que por distintos motivos no pueden acceder a las aulas convencionales.
- Permite acceder permanentemente a variadas y múltiples fuentes y recursos de información más allá del profesor y del libro de texto.
- Innova y cambia de procesos de aprendizaje por recepción a procesos constructivistas del conocimiento.
- Permite desarrollar propias maneras de aprender.
- Disponibilidad de materiales de estudio las 24 horas del día
- Permite que en los servidores pueda quedar registrada la actividad realizada por los estudiantes.

### ***Desventajas***

- Al ser un mecanismo tecnológico el docente debe dedicar más tiempo a su trabajo.
- Es necesario que el estudiante se interese por adquirir habilidades y conocimientos autónomos.

- La calidad de la educación puede reducirse si no existe una buena comunicación entre docente y estudiantes.
- Puede existir una baja calidad de los recursos utilizados para dicha educación.
- Falta de socialización y en consecuencia el aislamiento del individuo.
- Se presenta pasividad en el sujeto frente a este medio, pues se percibe como un medio fácil.
- Puede existir la falta de una estructura pedagógica adecuada, diseñada intencionalmente teniendo en cuenta los procesos cognitivos y la forma de aprender de los estudiantes.
- Las personas para tener este tipo de educación deben poseer computadora y necesariamente acceso a Internet.
- Los estudiantes que llevan una educación virtual deben de poseer conocimientos en el uso de la tecnología, de las herramientas informáticas y saber buscar información en Internet.
- La educación se puede ver entorpecida por problemas técnicos ya con el equipo, los programas o Internet.
- Se dificulta la transmisión y conservación de determinados valores sociales.
- Puede generar distracciones hacia el estudio.
- Pueden ocurrir posibles retrasos en la retroalimentación (feedback) y rectificación de errores.
- Existen riesgos de suplantación de los participantes.

Para finalizar, se debe indicar que algunos de estos inconvenientes irán desapareciendo conforme se vaya adquiriendo mayor experiencia en su utilización, y su presencia sea más usual en nuestro sistema educativo.

## Conclusiones

Incursionar en nuevas experiencias docentes permite analizar el estado del arte de las condiciones académicas, institucionales, de formación y capacitación para generar las condiciones aceptables en la impartición de clases a distancia o virtuales.

Los retos que deberán cubrir tanto los docentes como los estudiantes están enfocados a los siguientes aspectos:

- Recursos disponibles, los cuales deben ser del conocimiento de los involucrados para su uso, aplicación, manejo y consulta.
- Planeación didáctica y diseño instruccional, considerando los roles, objetivos y demás aspectos ya señalados en puntos anteriores.
- Desarrollo de habilidades tecnológicas, la capacidad y habilidad para el manejo de plataformas, herramientas y recursos principalmente en áreas que no son propiamente relacionadas a la tecnología.
- Organización institucional, para establecer criterios homogéneos y estandarizados que permitan una mejor comunicación y administración entre todo el sistema educativo.

## Referencias

Cabero Almenara, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 3(1),0. E-ISSN: 1698-580X Consultado el 1 de Agosto de 2020 de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=780/78030102>.

Escontrela Mao, R. (2006) Materiales y medios didácticos en la educación a distancia. Sugerencias para la elaboración del plan del curso. Docencia Universitaria, Vol. VII, No.1, SADPRO. UCV Universidad Central de Venezuela. Consultado el 29 de julio de 2020 de [http://www.ucv.ve/fileadmin/user\\_upload/sadpro/Documentos/docencia\\_vol7\\_n1\\_2006/4\\_art.\\_1\\_ramon\\_escontrela.pdf](http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/sadpro/Documentos/docencia_vol7_n1_2006/4_art._1_ramon_escontrela.pdf).

- García, F. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. Consultado el 29 de julio de 2020 de: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_06\\_2/n6\\_02\\_art\\_garcia\\_penalvo.htm%2520.Garc%C3%83%C2%ADa](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm%2520.Garc%C3%83%C2%ADa).
- Henao, O. (2002). La Enseñanza Virtual en la Educación Superior. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior -ICFES, Bogotá, Colombia, SSN: 1657-5725. Recuperado el 30 de julio de 2020 de <http://www.pucmm.edu.do/RSTA/Academico/TE/Documents/ed/eves.pdf>.
- Navarro Rodríguez, M. (2016). Aprendizaje distribuido en red y diseño instruccional en programas de postgrado. Universidad Pedagógica de Durango y Centro Universitario de la Costa de la Universidad de Guadalajara. Consultado el 29 de Julio de 2020 de <https://tecnologia2.files.wordpress.com/2016/11/aprendizaje-distribuido-en-red-y-disec3b1o-instruccional-en-programas-de-postgrado.pdf>.
- Paredes Daza, J.D. y Sanabria Becerra, W.M. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible. Revista de Investigaciones UCM, 15(25), 144-158.



## **Las plataformas educativas: una propuesta pedagógica en el programa educativo Lengua Inglesa**

**Cliserio Antonio Cruz Martínez**  
Universidad Veracruzana

**Verónica Rodríguez Luna**  
Universidad Veracruzana

### **Introducción**

La tecnología ha impactado al mundo entero debido a sus constantes avances producidos en diferentes campos de conocimiento. Junto con la tecnología, el internet ha jugado un papel determinante en múltiples áreas y ha llevado a un crecimiento y revalorización de la vida humana. El campo de la educación no ha sido la excepción y ha sido privilegiado con contribuciones masivas que han favorecido a todos los actores del sector educativo involucrados en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Hoy en día la integración de la educación, la tecnología y el internet parecerían aún incierta para todos los diferentes miembros de la comunidad académica. No obstante, los estudios llevados a cabo en el área de la tecnología educativa han mostrados satisfactoriamente que dicha integración contribuye significativamente a superar dificultades académicas (Agnesia, 2010; Istifci, 2017; Rahimi, 2017; Zou y Li, 2015).

La enseñanza en línea ha tomado protagonismo en las últimas décadas y su crecimiento se ha magnificado debido a la evolución de la tecnología. Consecuentemente, la inclusión de metodologías, enfoques y actividades variadas en la agenda de la educación ha influido en el éxito de un nuevo tipo de instrucción virtual. De hecho, la literatura actual indica que hay resultados favorables para aquellos que han sido inmersos en la educación virtual. No obstante, para comprender el éxito potencial de la educación en línea, es

importante considerar los elementos que construyen la implementación pedagógica:

- Contexto de implementación
- Ambientes de aprendizaje
- El desarrollo de materiales y su aplicación sistemática
- La comunicación (sincrónica y asincrónica)
- La evaluación en ambientes virtuales
- Los potenciales beneficios de la implementación

Para que en una implementación converjan tanto la educación, como la tecnología y el internet, es necesario tener acceso a alternativas pedagógicas que permitan atender situaciones académicas cognitivas y metacognitivas. Por consiguiente y de manera paralela, el uso de plataformas educativas es una de las posibilidades apropiadas para e inherentes a la educación virtual.

En la arena de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, en el contexto de la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana, el aprendizaje mixto, así como la modalidad de aula invertida, han sido considerados un enfoque factible para enriquecer las tradicionales clases presenciales y otras modalidades en línea que han reportado beneficios entre los profesionales que se embarcan en estos terrenos (Dennis, 2010). El aprendizaje mixto ha representado una opción para promover la colaboración estudiantil, la cual resulta fundamental para los procesos de desarrollo de una lengua y retroalimentación. Sin embargo, estas opciones deben ser reguladas y presentadas de manera sistemática para llevar a buen puerto el aprendizaje de los estudiantes inmersos en este proceso (Ochoa y Roberto, 2011).

Consecuentemente, para proporcionar una instrucción apropiada, el aprendizaje mixto puede hacer uso de plataformas educativas, las cuales redirigen el curso de la enseñanza sin lugar a dudas (Kao, 2010). Las plataformas educativas otorgan a los estudiantes múltiples oportunidades de acceso a

contenido que contribuye potencialmente a su progreso y aprendizaje. Aunque el aprendizaje mixto ha sido de ayuda en términos de enseñanza de lenguas, y a pesar de grandes esfuerzos para promover estos ambientes de aprendizaje, algunos académicos aún enfrentan inconvenientes para adentrarse en este tipo de modalidad. Para que exista una implementación exitosa y fomentar la participación por parte de académicos y estudiantes en ambientes de aprendizajes mixtos o virtuales, se deben establecer objetivos concretos y edificar una visión clara de cómo proceder pedagógicamente.

Hoy en día, estamos enfrentando tiempo de cambio en la educación y la situación sanitaria actual nos refiere a la educación en línea como una alternativa única para continuar con nuestro quehacer académico. Como resultado, esta propuesta tiene como objetivo principal divulgar y difundir experiencias exitosas con descripciones sistemáticas para una posible implementación en el contexto de la Facultad de Idiomas, Licenciatura en Lengua Inglesa de la Universidad Veracruzana, y otros escenarios universitarios parecidos.

Por lo tanto, a continuación se presenta una propuesta que incluye un breve panorama del contexto de la implementación; después, los ambientes de aprendizaje sugeridos son desarrollados (aprendizaje en línea y el uso de plataformas educativas); posteriormente, se puntualiza el tipo de comunicación en un ambiente virtual; luego, las formas de evaluación en plataformas educativas y su naturaleza son discutidos; finalmente, se detallan los posibles beneficios de la implementación aunados a la literatura existente, así como una reflexión que incluye las implicaciones pedagógicas de esta propuesta.

### **Contexto de la implementación**

El contexto de la presente implementación es la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana, específicamente, la Licenciatura en Lengua Inglesa (LLI). La Licenciatura en Lengua Inglesa tiene el objetivo de formar profesionales críticos, creativos y propositivos con un amplio dominio del inglés, preparados para

desempeñarse en las diferentes áreas laborales en donde la lengua inglesa es el componente principal. Estos profesionales son formados para contribuir a una reconstrucción social donde el aprecio por la propia identidad, la tolerancia, y la solidaridad, así como el conocimiento de otras culturas, sean primordiales (Universidad Veracruzana, 2008).

La licenciatura en Lengua Inglesa tiene dos metas fundamentales: alcanzar un alto dominio del inglés –correspondiente al nivel C1 del Marco de Referencia Europeo de Lenguas Extranjeras—y obtener los elementos indispensables para llevar cabo actividades de docencia o traducción, o actividades en cualquier otra área en donde la lengua inglesa sea una herramienta principal. No tan solo se espera que el estudiante aprenda inglés, si no también que desarrolle otras competencias y habilidades que le permitan ser un profesional en la disciplina. El mapa curricular de la LLI se complementa con experiencias educativas de varias áreas de conocimiento.

Con el fin de flexibilizar el aprendizaje y propiciar la autonomía, en algunos de los programas de las experiencias educativas (cursos) se contempla cierto número de horas destinadas a actividades fuera del aula. Lo anterior con el propósito de proporcionar espacios que propicien la práctica de la lengua, la autoformación, el uso de recursos tecnológicos, bibliográficos, etc., y que, además, favorezcan el desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas, así como estrategias de aprendizaje y de investigación, entre otras. Por lo tanto, el uso de plataformas educativas, como Edmodo, resultan favorables y pertinentes para las horas fuera del aula.

De hecho, la LLI podría aprovechar los espacios y tiempos para el aprendizaje en línea de experiencias educativas –cuya naturaleza permita concentrar los contenidos de forma mixta, favoreciendo el aprovechamiento escolar– para que los programas de estudio adopten una modalidad virtual o combinada, considerando las necesidades actuales de nuestra sociedad.

La implementación del uso de plataformas educativas, como Edmodo, se propone para los cursos de lengua y demás experiencias educativas que se entrelazan de manera transversal con el aprendizaje de la lengua inglesa.

### **El aprendizaje en línea: de una moda a un enfoque**

El internet ha influido dramáticamente en los métodos y enfoques actuales de la enseñanza. De hecho, el uso de modalidades alternativas a la enseñanza tradicional ha emergido como una necesidad y un enfoque innovador; tal es el caso de la enseñanza en línea, la cual demanda que los estudiantes se conviertan en personajes educativos proactivos y asertivos (Agnesia, 2010). Asimismo, Agnesia (2010) sugiere que “el control del aprendizaje se está moviendo hacia el aprendizaje autorregulado del estudiante, el cual requiere más de un enfoque proactivo del aprendiente” (p. 2, nuestra traducción).

Aunque podría existir discrepancia en cuanto a la efectividad de las modalidades de aprendizaje en línea, ha sido probado que estos enfoques han sido tan efectivos como los presenciales (Agnesia, 2010). También, la literatura y los hallazgos referentes al aprendizaje en línea establecen que los enfoques de esta modalidad contribuyen a los mismos beneficios que la educación tradicional. No obstante, aquellos profesionales que optan por la experiencia de la modalidad en línea deberían ser conscientes de que determinados elementos deben ser desarrollados en este ejercicio: la autonomía, la autoregulación y el ser proactivo.

De acuerdo con Smart y Cappel (2014), el aprendizaje en línea puede ser percibido como una tarea sencilla que no requiere ninguna habilidad adicional por parte del estudiante. Sin embargo, a pesar de esa creencia, los candidatos a cualquier proyecto en línea deben conocer que una variedad de habilidades es necesaria para el éxito académico, la disciplina, y la automotivación se encuentran en los primeros sitios de esta lista (Smart y Cappel, 2014).

Rahimi (2017) ha observado que cuando los estudiantes deben realizar una tarea, los facilitadores deben asegurarse de que dichas actividades sean

elaborables. Es decir, que las tareas sean desafiantes para el estudiante, pero no tan demandantes que frustren el aprendizaje. Esta planeación de actividades o tareas requiere un diseño meticuloso de contenidos digitales, y los mecanismos e instrucciones deben ser realmente claros para que se dé el aprendizaje. Asimismo, la tarea en cuestión debe ser motivadora y significativa para el estudiante.

De tal modo que el diseño de las tareas y el contenido digital resulta crucial en el aprendizaje en línea. La razón parece ser simple: la ausencia de la figura académica del maestro presencial debe ser reforzada, como lo indica Agnesia (2010). La planeación innovadora y cuidadosa de contenido digital dirige el curso de la trayectoria del estudiante en cada tarea y beneficia los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Agnesia (2010) añade que, para reforzar la figura del maestro, las tareas deben ser relevantes, interesantes, contener un cierto grado de sorpresa y deben generar satisfacción al completarlas.

Finalmente, contenidos digitales del aprendizaje en línea deben ser gestionados y utilizados en ambientes de aprendizaje virtuales que favorezcan una interacción efectiva entre profesor-estudiante y estudiante-estudiante; por lo tanto, las plataformas educativas funcionan como espacios apropiados para la educación en línea o mixta. Smart y Cappel (2014) establecen que el aprendizaje en línea es un sistema de arranque para el aprendizaje de lenguas debido al uso de ejemplos, explicaciones, formas de evaluación y ejercicios que se ejecutan mediante modelos que podrían converger con formatos tradicionales. Aquellos estudiantes que buscan una posibilidad de mejorar su aprendizaje y desarrollar habilidades lingüísticas deberían hallar oferta y opciones afines a sus intereses. Como parte de dichas opciones se encuentran la comunicación e interacción síncrona y la asíncrona.

## **Plataformas educativas**

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. El uso de plataformas educativas, de acuerdo con Kao (2010), ha revolucionado y moldeado la enseñanza. Estos recursos digitales han beneficiado diversos programas de estudio y hoy en día, son necesarios por los cambios sociales y de salud que se experimentan en todas las aristas de la vida humana. Una nueva normalidad exige el uso de plataformas educativas que incorporen el uso del aprendizaje en línea o el aprendizaje combinado en el currículo y en los programas de estudio en la educación superior. Para ello, se deben considerar las necesidades y preferencias de los estudiantes y sus contextos, su nivel de lengua y su formación previa.

Las plataformas educativas han fungido como catalizador de la enseñanza. Los estudiantes tienen acceso a formas diversas de interacción que permiten su participación de manera síncrona y asíncrona. También, representan una posibilidad para centrarse en las cuatro habilidades de la lengua de manera integral (Kao, 2010).

Dennis (2012) explica la relevancia del uso de plataformas educativas y cómo impactan positivamente en el proceso de aprendizaje. La plataforma Edmodo, por ejemplo, podría enriquecer las actividades del salón de lengua; es decir, puede reforzar el modelo educativo centrado en el estudiante y promover accesibilidad a la información de manera más sencilla.

## **Edmodo**

Edmodo es una plataforma educativa que le proporciona al docente un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades, realizar pruebas, corregirlas y calificarlas.

Este ambiente de aprendizaje proporciona seguridad para sus participantes, ya que puede ser perfectamente controlada por los profesores; creando una fluida comunicación entre alumnos y docentes. Cuenta con diferentes roles, profesores (alumnos y padres) con el objeto de permitir la interacción de todos los integrantes de la comunidad educativa. En el ámbito universitario, la figura del padre podría ser sustituida por el tutor académico o para el seguimiento de otro académico para conocer el progreso y desempeño académico del estudiante.

Esta plataforma educativa se diferencia de una simple plataforma educativa, ya que es la unión entre una plataforma educativa y una red social, sacando el mejor provecho de ambas herramientas. Su interfaz es realmente simple, amigable y similar a una de las más populares hoy en día, pero con rasgos plenamente académicos.

Edmodo propone un sistema de evaluación continua basada en las diversas tareas y actividades que el profesor va colgando en el muro de la plataforma correspondiente a cada grupo. Más adelante, se detallarán las formas de evaluación que proporciona esta plataforma: formativa y sumativa.

### **Aprendizaje móvil**

Una de las ventajas de la plataforma Edmodo es que se puede descargar la aplicación móvil y, de ese modo, la comunicación se hace más factible. Conforme las TIC evolucionan, el aprendizaje móvil surge como una herramienta funcional en la educación, ya que ha sido aceptado e incorporado en la agenda del aprendizaje (Gangaiamaran y Pasupathi, 2017). El aprendizaje móvil (*m-learning* en inglés) es definido por Ansari y Tripathy (2017, p. 33) como “una versión extendida del aprendizaje en línea, por medio de la tecnología móvil”. Traxler (2005, p. 262) señala que “el aprendizaje móvil quizás podría ser definido como cualquier provisión educativa en la cual las tecnologías dominantes son artefactos manuales y de agenda electrónica”. Finalmente, Rodríguez y Coba (2017, p.2)



sugieren que “el uso de teléfonos móviles y tabletas como herramientas auxiliares para el proceso de aprendizaje es conocido como *m-learning*”.

Existen dos componentes dentro del *m-learning* que resultan fundamentales: la portabilidad y el pronto acceso a la información. Edmodo facilita dichos componentes al proporcionar esta posibilidad portable, consecuentemente, abona al desarrollo del aprendizaje de lenguas extranjeras y dota a los estudiantes nuevos enfoques de aprendizaje (Zou y Li, 2015).

### **Interacción estudiante-estudiante**

El aprendizaje entre estudiantes es parte tanto de la educación formal como la no formal y sugiere que en los casos en los que los alumnos están en condiciones de igualdad (edad, experiencia, pertenencia a un rol o a un grupo), aprenden de manera colaborativa y logran resultados muy importantes. Para ello, es necesario que exista una participación verbal de calidad entre todos los integrantes de un equipo, así como el apoyo del docente en el desarrollo de habilidades comunicativas para que los aprendices sean capaces de comprometerse intelectualmente con otros y tener experiencias de interacciones de calidad. (Barbosa- Herrera, Valdivia, López- Pismante, y López, 2017)

En este sentido, la interacción entre estudiantes cobra gran relevancia en el aprendizaje en línea a través de plataformas educativas virtuales, en las cuales las interacciones se pueden llevar a cabo en foros, a través de mensajería, de salones y espacios de colaboración virtuales. Dicha interacción puede ser sólo social en un inicio, pero a medida en que va avanzando el curso, girará principalmente en torno a contenidos disciplinares que estimularán cognitivamente a los estudiantes y les permitirá autorregularse intelectualmente para tener una comunicación acorde con un curso determinado. De esta manera, en los ambientes virtuales de aprendizaje, es necesario que el docente planee de manera adecuada las actividades que contienen interacciones entre estudiantes, las cuales deben tener un objetivo y resultados claros y medibles que permitan evaluar lo que el alumno ha aprendido

de las interacciones desde un punto de vista del contenido, pero también de las habilidades sociales e interpersonales.

El aprendizaje colaborativo hoy en día está cobrando tal relevancia que no es posible imaginar un curso virtual sin la interacción entre los estudiantes. En casos en los que los cursos incluyen intercambios virtuales internacionales, ya se cuenta con trabajo en equipos de estudiantes de distintas nacionalidades y lenguas maternas que aprenden no sólo los contenidos del curso o a interactuar con otros compañeros, sino también culturas nuevas, otras formas de ver el mundo, distintas perspectivas para analizar sus disciplinas, y consecuentemente, los estudiantes se transforman en ciudadanos más tolerantes y empáticos, capaces de trabajar en equipos multiculturales. De este modo, el aprendizaje colaborativo entre estudiantes cobra gran relevancia en las experiencias educativas de la Licenciatura en Lengua Inglesa de la Universidad Veracruzana.

### **Formas de evaluación**

Aunque existen diversos tipos de evaluación en la educación, tales como la cuantitativa (enfocada en números), la cualitativa (centrada en la descripción de fenómenos), la autoevaluación (evaluación de uno mismo), la coevaluación (en equipo), la normativa (con un nivel mínimo de rendimiento), la diagnóstica (inicial), la global y la parcial; en este capítulo, el enfoque será principalmente en la evaluación formativa y la evaluación sumativa, puesto que éstas son las que en su gran mayoría llevan a cabo los académicos de la Licenciatura en Lengua Inglesa en los ambientes virtuales de aprendizaje.

### **Evaluación formativa para el aprendizaje**

La evaluación formativa es un enfoque *para* el aprendizaje que considera y contempla el desempeño de los estudiantes y su trabajo progresivo a través del quehacer en el aula –la plataforma-. Este tipo de evaluación permite al facilitador

orientar el proceso de aprendizaje e identificar los avances de cada estudiante de manera individual. Al detectar el comportamiento del estudiante en las actividades de contenido digital, el docente tiene la posibilidad de tomar decisiones de manera oportuna para beneficiar y favorecer el aprendizaje.

Este tipo de evaluación se basa en un seguimiento explicativo y orientador que apoya al conocimiento del progreso de los estudiantes. Está centrada en la superación de dificultades que aparecen en los procesos de enseñanza y aprendizaje y se lleva a cabo de manera constante por medio de actividades como debates, reflexiones, preguntas, conclusiones, entre otras. Los alumnos en este caso deben relacionar los contenidos de las actividades con el marco completo de la asignatura o de la competencia requerida (Martínez-Melis, 2001 citado en Orozco-Jutorán, 2006).

De acuerdo con Rosales (2014), las funciones de la evaluación formativa son las siguientes:

- Se centra en partes significativas del programa de estudio; facilitando la toma de decisiones a tiempo;
- No debe basarse únicamente en pruebas formales, sino que debe incluir la observación de la actividad y el análisis de tareas. Esto es, el proceso evaluador debe centrarse no en actividades específicas sino, en gran medida, en la misma actividad ordinaria del aula;
- Se caracteriza por ser una apreciación de la calidad del trabajo académico realizado, pues es la que nos permite determinar en cada segmento o tramo del Curso o Carrera los resultados obtenidos, para realizar los ajustes y adecuaciones necesarias para llegar al éxito, con la excelencia que demanda la sociedad actual en estos tiempos posmodernos (p. 7).

En este proceso de evaluación tanto profesores como estudiantes comparten metas de aprendizaje establecidas en la plataforma y en cada una de

las tareas y contenido digital diseñado por propio docente. Esos alcances y sus avances se evalúan constantemente con relación a los objetivos plateados. Esto se hace con el propósito de determinar la mejor forma de continuar el proceso de enseñanza y aprendizaje según las necesidades de cada curso.

El desarrollo del estudiante podría informar al docente y a los propios estudiantes acerca cómo cubrir los espacios entre el aprendizaje actual y el adquirido al final de cada actividad, siempre basando los alcances en un criterio de aprendizaje estandarizado, e. g. el uso de rubricas de evaluación. Oportunamente, esto podría generar retroalimentación en tiempo y forma para ambos actores educativos, lo cual permite que el proceso de aprendizaje continúe.

### **Evaluación sumativa del aprendizaje**

La evaluación sumativa es un tipo de evaluación *del* aprendizaje. Generalmente, en los cursos de la LLI integran como evidencias de desempeño un portafolio de actividades. La propuesta de esta implementación es generar un portafolio electrónico *-e-portfolio-* que permita a los estudiantes aplicar sus conocimientos y habilidades al final de cada unidad de aprendizaje. Además, los *e-portfolios* coadyuvan a determinar si el estudiante ha alcanzado los objetivos de aprendizaje y nivel de lengua esperados, mediante la comparación del desempeño y dominio de lengua con los criterios de aprendizaje establecidos en las rúbricas de evaluación.

Este tipo de evaluación, es generalmente la más conocida y en muchos espacios la única que se utiliza. Consiste en un balance al final del periodo de un curso y busca encontrar el grado de aprendizaje de los estudiantes en un espacio de tiempo específico. Esta evaluación requiere otorgar una calificación final, sin embargo, no es recomendable que toda la evaluación de los estudiantes se base en exámenes escritos como ocurre en algunos casos. (Orozco-Jutorán 2006)

Respecto a este tipo de evaluación, Rosales (2014) lista dos funciones:

- Determina si se lograron los objetivos educacionales estipulados, y en qué medida fueron obtenidos para cada uno de los alumnos.
- La evaluación final tiene como finalidad la calificación del alumno y la valoración del proyecto educativo, del programa desarrollado, de cara a su mejora para el periodo académico siguiente (pp. 7-8).

La evaluación formativa y la sumativa no necesariamente se oponen porque ambas representan formas de evaluar el aprendizaje, solo que según métricas y perspectivas distintas. Por un lado, el modelo formativo busca monitorizar el aprendizaje del estudiante de forma continua, mientras que la sumativa es puntual.

La dinámica de evaluación sumativa pretende mostrar lo que los estudiantes pueden realizar por ellos mismos en un contexto culturalmente auténtico. Los aprendientes son evaluados siguiendo el enfoque de referencia de criterios y utilizando rubricas integradas de manera lógica a través del contenido específico de cada unidad de aprendizaje.

### **El uso de rubricas de evaluación del aprendizaje**

Una rúbrica de acuerdo con Cano (2015) es “un registro evaluativo que posee ciertos criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo unos niveles o gradaciones de calidad y tipificando los estándares de desempeño” (p. 4). Existen dos tipos de rúbricas: globales y analíticas. La rúbrica global, valora el desempeño del estudiante de manera integral sin especificar componentes de procesos o temas evaluados. Contiene descriptores sobre niveles de logro globales de calidad, comprensión o dominio. Esta rúbrica toma menos tiempo para calificar, sin embargo, la retroalimentación es más limitada y sirve para obtener un panorama general de los logros obtenidos. La rúbrica analítica por su parte, es útil para valorar las partes del desempeño del estudiante, por lo que se desglosan sus componentes para obtener la calificación total. Pueden ser útiles para identificar fortalezas y debilidades, para verificar el estado de desempeño y para que los

alumnos identifiquen qué es lo que necesitan para mejorar. (Gatica-Lara y Uribarren-Berrueta, 2012).

En la plataforma EDMODO, no se cuenta con elementos para elaborar una rúbrica de evaluación, sin embargo, es posible crear pruebas con preguntas de diferentes tipos: respuesta múltiple, verdadero/falso, respuesta corta y llenar espacios. Por otro lado, en EMINUS, se puede crear rúbricas, las cuales contienen un *nombre*, *criterios* y *puntos*, en los que se evalúan elementos cualitativos como dominio del tema, claridad, coherencia, etc. y *clasificaciones* que es en donde se asigna el índice de cumplimiento de cada criterio.

### **La retroalimentación**

Uno de los objetivos primordiales de la retroalimentación debiera ser la formación del estudiante y el reforzamiento de lo aprendido. Sin embargo, en muchos casos las carencias en la formación de los docentes tanto en el conocimiento pedagógico como en las habilidades para proporcionar retroalimentación, obstaculiza el aspecto formativo de la misma. De acuerdo con Hattie y Timperley (2007, citados por Canabal y Margalef 2017, p. 152), existen cuatro tipos de retroalimentación: la centrada en la tarea, que permite ver logros, aciertos, errores, etc.; la enfocada en el proceso de la tarea que comprende el grado de comprensión, procesos cognitivos, estrategias utilizadas, etc.; la orientada a la autorregulación, que lleva al desarrollo de la autonomía, el autocontrol, y el aprendizaje autodirigido; y la retroalimentación centrada en la propia persona que se enfoca en el desarrollo personal, el esfuerzo y el compromiso con el proceso de aprendizaje.

En otras palabras, la retroalimentación, como lo afirma Shute (2008), es: "la información que se comunica al aprendiz para que modifique su pensamiento o conducta para mejorar su aprendizaje, ayuda al profesor a tener información sobre los estudiantes para ajustar su enseñanza y a los

estudiantes les permite mejorar tanto sus procesos como sus resultados de aprendizaje" (p. 154).

En las plataformas educativas usadas en la Licenciatura en Lengua Inglesa (Edmodo y EMINUS en este caso), la retroalimentación la proporciona principalmente el profesor, pero tal y como se vio en el apartado anterior, los mismos estudiantes también pueden proporcionar corrección entre pares; es decir, retroalimentación entre compañeros de clase, principalmente cuando existe una guía por parte del profesor respecto al tipo de retroalimentación a proporcionar y los elementos a cubrir en la misma. La retroalimentación en estas plataformas se puede realizar de manera general a todo el grupo, o de forma específica para cada estudiante o pequeños grupos de estudiantes. Asimismo, es posible proporcionarla de manera pública en los foros, salones o espacios de colaboración virtual o de forma privada a través de mensajes y/o correos electrónicos. Referido lo anterior, es importante que, al planear los cursos, los docentes reflexionen sobre los tipos de retroalimentación que se darán a los alumnos durante el curso, para hacerlo de una manera informada y profesional, no solamente de forma improvisada.

### **Beneficios académicos de la implementación**

Existen diferentes beneficios como resultado de usar plataformas educativas en los cursos, tales como Edmodo. Primero que nada, el uso de plataformas educativas permite implementar cursos híbridos o combinados en los que los estudiantes aprenden de manera presencial, con un docente que los guía durante su proceso de enseñanza- aprendizaje y a través del trabajo en equipo en el salón de clases. Sin embargo, al utilizar plataformas como Edmodo, es posible que los alumnos desarrollen el aprendizaje autónomo, puesto que el estudiante será primeramente el que organice sus tiempos y por lo tanto tenga la oportunidad de aprender a su propio ritmo. Por otro lado, al trabajar en plataformas educativas

el estudiante tendrá la oportunidad de desarrollar competencias digitales, tales como hacer uso de herramientas y medios digitales, intervenir de forma responsable, segura y ética en entornos digitales, comunicarse de forma eficiente de manera asíncrona, comprender las interacciones en los grupos virtuales, estar al tanto de las normas conductuales y de los conocimientos técnicos mientras se utilizan las tecnologías digitales y la interacción en entornos digitales, entre otras (Marquina, 2020). Además, el estudiante podrá trabajar de manera colaborativa en línea, tal y como se espera que lo lleven a cabo durante el ejercicio de su profesión. Finalmente, en el caso de los estudiantes de la Licenciatura en Lengua Inglesa, es posible trabajar en equipos con estudiantes del extranjero cuando los profesores identifican un par académico en otro país y diseñan proyectos en conjunto a ser desarrollados por los estudiantes de ambos países, tal y como lo propone el modelo de Aprendizaje Colaborativo Internacional en Línea (COIL).

### **Reflexión e implicaciones pedagógicas**

Actualmente, debido a la contingencia sanitaria derivada del COVID19, todas las experiencias educativas de la Licenciatura en Lengua Inglesa, así como en el resto de la Universidad Veracruzana, se encuentran trabajando en línea. Para ello, se está utilizando principalmente la plataforma institucional EMINUS, así como otras plataformas educativas que incluyen EDMODO, Moodle y Schoology, aunque también se está haciendo uso de servicios de video llamadas como Zoom, Skype y Hangouts, además de redes sociales entre las que se encuentran Facebook, WhatsApp, YouTube, Facebook Messenger, entre otras. En este sentido, se espera que, en el futuro, en la Licenciatura en Lengua Inglesa se continúe implementando el aprendizaje híbrido o combinado en el que el modelo presencial se combine con el virtual. Sin embargo, para que este último sea de calidad, es necesario en gran medida que cuente no sólo con lecturas o documentos en formatos PDF o Word, sino también con objetos de aprendizaje interactivos, que incluyan diferentes maneras de transmitir la información por



medio de presentaciones en PowerPoint y/o Prezi, audios, videos, simuladores, y también promover la interacción entre los estudiantes.

Finalmente, es importante recordar que además de transmitir la información de manera atractiva y retar cognitivamente a los alumnos con las actividades virtuales para que el aprendizaje a través de las plataformas educativas sea más significativo, también resulta necesario conocer el contexto de implementación, los ámbitos y los procesos; y conocer los métodos, enfoques, estrategias e instrumentos pertinentes para una ejecución efectiva.

A partir de la consideración de los elementos antes mencionados, debemos repensar los modelos de enseñanza y aprendizaje y mirar hacia la hibridación, es decir, emplear la multimodalidad a partir de los nuevos protocolos en la educación. Particularmente, en la UV tenemos la modalidad formal, no formal, presencial y no presencial, escolarizada o semiescolarizada, abierta, a distancia, virtual o mixta. Tanto en este contexto como en otros similares, el uso de plataformas educativas es una estrategia que debemos recuperar o a la cual debemos migrar mediante el trabajo colaborativo y sistemático en la universidad.

## Referencias

- Agnesia, R. (2010). Features Affecting Task-Motivation in English for Academic Purposes Online Learning. 29(1), 1-34. Recuperado de <http://www.hawaii.edu/sls/wp-content/uploads/2014/09/Agnesia3.pdf>.
- Barbosa-Herrera, J.C., Valdivia Barrios, A., López-Pismante, P., López Cruz, M. (2017) El papel del profesor en la interacción entre pares en una actividad extracurricular. Estudio en una experiencia de canal de TV escolar en línea. *Estudios Pedagógicos*, 43 (3), 27-46. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v43n3/art02.pdf>.
- Canabal, C., Margalef, L. (2017). La Retroalimentación: La Clave para una Evaluación Orientada al Aprendizaje. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21 (2), 149-170. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038009.pdf>.
- Cano, E. (2015). Las Rúbricas como Instrumento de Evaluación de Competencias en Educación Superior: ¿Uso o Abuso?- ¿qué son? *Profesorado. Revista*

de *Currículum y Formación de Profesorado*, 19 (2), 265-280. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56741181017.pdf>.

Cappel, S., Arnold, P., Nunnery, J., y Grant, M. (2015). An Examination of an Online Tutoring Program's Impact on Low-Achieving Middle School Students' Mathematics Achievement. *An Examination of an Online Tutoring Program's Impact on Low-Achieving Middle School Students' Mathematics Achievement*, 19(5), 37-53. Revisado el 10 de junio de 2020, de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1085790.pdf>.

Dennis, N. K. (2012). THE DEVELOPMENT OF BLENDED E-LEARNING APPLICATION FOR EFL CLASSROOM AT A LOCAL UNIVERSITY IN THAILAND. *Journal of Teaching and Education*, 1(3), 213–223. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/e88e/e769e8f8e5dd7461571337cee4a39b5fdd03.pdf>.

Gangaiamaran, R., y Pasupathi, M. (2017). Review on Use of Mobile Apps for Language Learning. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(21), 11242–11251. Recuperado de [https://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21\\_102.pdf](https://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf).

Gatica-Lara, F., Uribarren-Berrueta, T. del N. J. (2012). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Investigación en Educación Médica*, 2 (5), 61-65. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733230010.pdf>.

Istifci, I. (2017). Perceptions of Turkish EFL Students on Online Language Learning Platforms and Blended Language Learning. *Journal of Education and Learning*, 6(1), 113–121. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1120222>.

Kao, H.-H. (2010). Investigating the effects of implementing online tutoring in an English afterschool program. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2, 2755–2760. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042810004490>.

Marquina, J. (2020). Las 8 competencias digitales que todo profesional debe tener. España: *Julian Marquina*. Recuperado de <https://www.julianmarquina.es/las-8-competencias-digitales-que-todo-profesional-debe-tener/>.

Ochoa, C. y Roberto, E. (2011). Blended Learning in the Teaching of English as a Foreign Language: An Educational Challenge. *Reports on Pedagogical Experiences*, 18(1), 1–15. Recuperado de <https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/57>.

Orozco-Jutorán, Mariana (2006) La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa en la enseñanza de la traducción, en: Varela, M.J. (ed.) *La evaluación en los estudios de traducción e interpretación*. Sevilla: Bienza. p. 47-68.

Martínez y Agraz (Coords). (2020). Experiencias Exitosas en la Multimodalidad.

Rahimi, Ali. (2017). EFL Learners' Task Motivation: The Case of ICT-Integrated Task. *The Iranian EFL Journal*, 13, 71-81. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/315669819\\_EFL\\_](https://www.researchgate.net/publication/315669819_EFL_).

Rodriguez, J., y Coba, J. P. (2017). The Impact Of m-learning On the Learning Process: Skills and Knowledge. *Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 1–24. doi: 10.23913/ride.v8i15.303

Rosales, M. (Noviembre 2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. En D. Pulfer (Presidencia) Avanzando juntos hacia las Metas Educativas Iberoamericanas 2021. Conferencia llevada a cabo en Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, Buenos Aires, Argentina.

Shute, V. (2008). Focus on Formative Feedback. *Review of Educational Research*, 78(1), 153-189. doi: 10.3102/0034654307313795

Smart, K. L., & Cappel, J. J. (2014). Students' Perceptions of Online Learning: A Comparative Study. *Journal of Information Technology Education*, 5, 2006th ser., 201-219. Recuperado el 10 de junio de 2020, de [https://www.researchgate.net/publication/220590667\\_](https://www.researchgate.net/publication/220590667_).

Universidad Veracruzana (2008). Plan de estudios de la licenciatura en Lengua Inglesa. Recuperado el 10 de junio de 2020, de <https://www.uv.mx/docencia/programa/Creditos.aspx?Programa=LEIN-08-E-CR>.

Universidad Veracruzana (2018). PLADEA de la Facultad de Idiomas 2019-2021. Xalapa, Veracruz, México.

Zou, B., y Li, J. (2015). Exploring mobile apps for English language teaching and learning. *EUROCALL*, 564–568. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED564170.pdf>.

## **La importancia de las plataformas de aprendizaje**

**Karla Lizeth Mata Martínez**  
Universidad Veracruzana

**Isaí Alí Guevara Bazán**  
Universidad Veracruzana

### **Introducción**

En la actualidad la educación a distancia ha pasado de ser una alternativa a una necesidad. La educación a distancia ha permitido que las personas tengan acceso a la educación sin la barrera de horarios y espacios. Así mismo ha sido en muchos casos un complemento de la modalidad presencial para que el alumnado determine la profundidad y el alcance de su proceso de aprendizaje usando estrategias meta-cognitivas que le permitan desarrollar su autonomía. Su mayor influencia ha sido la evolución tecnológica, lo que ha permitido que tenga su evolución también para arribar al concepto de educación virtual, cuando se da el proceso mediante medios de comunicación y información tecnológicos que permiten la interacción entre los participantes del proceso. Se ha considerado una modalidad opcional a una necesidad de los aprendientes por no tener los espacios y el tiempo en que puedan acudir a una modalidad presencial. Es decir, se le ha visto más como una necesidad y no como un gusto por aprender por medio de aprendizaje a distancia. Sin embargo, la más reciente emergencia sanitaria ha empujado el quehacer docente a establecer puentes de comunicación efectiva para que los estudiantes no detengan su proceso de aprendizaje. Esta contingencia ha orillado a los docentes de modalidad tradicional a integrarse a nuevas perspectivas de enseñanza basada en computadora, en móviles y especialmente en plataformas de aprendizaje, por las cuales se ha podido distribuir el aprendizaje por medio de tareas, unidades de aprendizaje, objetos de aprendizaje, ejercicios, recursos e interacción sincrónica y asíncrona con los participantes. Se incluye un proceso de aprendizaje colaborativo que permite la construcción de conceptos, la negociación de saberes y el desarrollo de conceptos

con apoyo del material, del facilitador, de los aprendices y de los recursos existentes y diseñados.

El presente capítulo aborda las plataformas de aprendizaje como puente de comunicación entre docentes y alumnos, como una herramienta pertinente de enseñanza-aprendizaje a distancia. Los aspectos que se incluyen en este capítulo son los conceptos básicos de la educación a distancia, la influencia en el uso de plataformas de aprendizaje, la gestión del aprendizaje virtual que se da en ellas, su aspecto colaborativo y el uso de las mismas para la creación de materiales de aprendizaje y la combinación de elementos de aprendizaje, tales como unidades de aprendizaje, evaluaciones, ejercicios e interacciones de aprendizaje con herramientas de comunicación.

### **Conceptos básicos de aprendizaje a distancia**

Existen muchos términos que son comúnmente usados para explicar la Educación a Distancia. Estos términos poseen ciertas características comunes, pero también presentan algunas diferencias en su aplicación.

#### **Aprendizaje a distancia**

##### **(Distance learning)**

El aprendizaje es responsabilidad del estudiante. El estudiante es responsable de obtener el conocimiento, comprensión o aplicación a través del proceso educativo. El maestro proporciona las herramientas que hacen posible el aprendizaje y monitorea el proceso de aprendizaje, pero es en el alumno en quien recae la responsabilidad por el alcance y extensión de su proceso de aprendizaje (Márquez, 1999).

### **Aprendizaje distribuido**

#### **(Distributed learning)**

Se caracteriza por redes de aprendizaje que combinan diferentes modos de envío electrónico, grupos de usuarios y modos de comunicación, todos mediante equipo de cómputo. El aprendizaje distribuido está combinando cada vez más redes internas de computadoras (Intranets) corriendo en Redes locales (LANs) e Internet (García Aretio, Ruíz y Domínguez, 2007).

### **Aprendizaje abierto**

#### **(Open learning)**

Es una posibilidad de acceso a la educación formal y no formal. Busca abrir las oportunidades a grupos de la población que tradicionalmente carecían de los prerrequisitos de la educación superior. El aprendizaje abierto cambió el concepto de que la educación debe ser conducida a través de un calendario prescrito y en un medio formal escolar. El aprendizaje abierto fue encabezado en Inglaterra desde 1970 a través de Open University system (Keegan, 1996).

### **Aprendizaje flexible**

#### **(Flexible learning)**

El aprendizaje flexible reconoce que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera y se enfoca a las estrategias de aprendizaje de los estudiantes individualmente. El aprendizaje flexible se centra en el estudiante enfatizando la responsabilidad de estos en su proceso de aprendizaje y su particular ritmo de avance (Silvio, 2006).

## **Aprendizaje semi-presencial**

### **(Blended learning)**

El aprendizaje semipresencial se refiere a la combinación del trabajo presencial, y del trabajo en línea, en donde el alumno puede controlar algunos factores como el lugar, momento y espacio de trabajo (Onrubia, 2005). Se caracteriza por la combinación de materiales online y del aprendizaje tradicional en grupo en un horario y espacio determinado. El estudiante trabaja de modo autónomo, pero es apoyado por el grupo al que pertenece y el tutor.

## **Aprendizaje invertido**

### **(Flipped classroom)**

Se refiere a un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se realiza fuera del aula. El tiempo de clase se utiliza para llevar a cabo actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad, en las que se necesite la ayuda y la experiencia del docente (Oblinger, 2012) .

En los anteriores conceptos de educación a distancia es posible distinguir el aprendizaje. Sin papel preponderante del alumno al tomar un rol más activo en su proceso de embargo el alumno no está solo en este proceso y hay muchos tipos de actividades que los docentes-tutores pueden promover en este tipo de educación. Las plataformas de aprendizaje pueden albergar actividades individuales y colaborativas.

## **Diseño de actividades individuales**

Las actividades individuales son las que promueven el estudio independiente. Se considera al estudio independiente como un proceso dirigido para la obtención de habilidades meta cognitivas como la autoevaluación, el autocontrol, la formación de habilidades intelectuales para la construcción del conocimiento y el aprendizaje.

El diseño de estas actividades debe llevar por objetivo promover “reflexión personal, los proyectos de trabajo, las investigaciones, la satisfacción de las necesidades de originalidad y creatividad, el estudio y los ejercicios individuales” (De los Santos, 1996). Algunos ejemplos de actividades individuales es la búsqueda y recopilación de información, hacer un proyecto apoyado en recursos web, preparar una presentación, hacer un blog o una página web. El alumno establece y gestiona las actividades que considera necesarias para superar obstáculos y mejorar su experiencia de aprendizaje.

### **Diseño de actividades colaborativas**

Por otra parte, las actividades de aprendizaje colaborativo tienen como principal intención, más allá del mero trabajo en equipo, que los estudiantes se responsabilicen del trabajo en su conjunto y no sólo de un fragmento. El diseño de actividades colaborativas tiene como objetivo la interacción entre los miembros del grupo para lograr una tarea en particular.

Kenneth Bruffee (1999) determina los elementos que componen de manera esencial al aprendizaje colaborativo:

1. Consenso a través de la colaboración en el aprendizaje.
2. Participación voluntaria en el proceso.
3. Aprendizaje no fundacional: se trabajan preguntas con respuestas debatibles que, no son únicas.
4. Cambio en la relación profesor-estudiante: la autoridad pasa del profesor a grupos de pares y luego a comunidades de conocimiento especializado.
5. Se discuten la autoridad del profesor y la validez de los contenidos, gracias al método.



## **Ejemplos de actividades colaborativas:**

### **Aprendizaje basado en problemas (ABP)**

El ABP es una estrategia que motiva el aprendizaje significativo. Está centrado en empoderamiento de un estudiante por sus compañeros para investigar e integrar la teoría y la práctica, y aplicar el conocimiento y las habilidades para desarrollar una solución viable a un problema definido (Savery, J., 2006, p.12). Un aspecto importante en la estructuración de las actividades según esta estrategia, es la selección de problemas como se encuentran en la realidad, de naturaleza interdisciplinaria que orienten el cuestionamiento.

El estudiante es responsable de regular, mientras que el docente es responsable de guiar el proceso de aprendizaje y conducir una conclusión al final de la experiencia. Según Savery (2006, p. 12-14), las características esenciales del ABP son las siguientes:

1. Los estudiantes deben ser responsables de su propio aprendizaje.
2. Los problemas simulados deben estar mal estructurados y permitir el cuestionamiento libre.
3. El aprendizaje debe estar integrado en un amplio rango de disciplinas o sujetos.
4. La colaboración es esencial.
5. Lo que aprenden los estudiantes durante su aprendizaje auto-dirigido debe aplicarse en el problema con el re análisis y la resolución.
6. Seleccionar la alternativa preferida
7. Desarrollar un plan de acción

### **Aprendizaje orientado a proyectos**

Se ubica en el aprendizaje orientado a proyectos, la acción formativa que busca desarrollar distintos tipos de competencias en situaciones reales.

Como estrategia, fomenta un actuar creativo y orientado a objetivos y competencias específicas a través de la experiencia personal de cada estudiante

(Tipplet, y Lindeman, 2001, p. 4). Ésta es una de las estrategias que más se benefician de escenarios virtuales en la medida en que permite la colaboración y la simulación de escenarios semejantes a escenarios reales.

Para su aplicación, el aprendizaje orientado a proyectos utiliza un método de seis pasos que permite en el estudiante lograr el desarrollo de las competencias deseadas. Dichos pasos son los siguientes:

1. Informar: Momento para que los estudiantes recopilen la información necesaria para la resolución de la tarea planteada. En este momento los objetivos / tareas del proyecto se remiten principalmente a las experiencias de los estudiantes. Es también ahora cuando el docente debe familiarizar a los estudiantes con el método y determinar en forma conjunta los temas que se abordarán (Tipplet y Lindemann, H., 2001, p. 7). En este momento se plantea el diagnóstico que permitirá la planeación de las actividades en la siguiente fase.
2. Planificar: Se elabora el plan de trabajo al tiempo que se estructura el procedimiento metodológico y la planificación de los instrumentos y medios a utilizar.
3. Decidir: Se decide de manera conjunta cuál de las posibles variables o estrategias de solución se seguirá. Una vez tomada la decisión, el equipo de trabajo debe comentarla al docente. La función del docente en esta etapa es la de comentar, discutir y corregir las propuestas de los estudiantes.
4. Realizar: Se ejecutan las actividades planeadas y orientadas a la resolución de la tarea central del proyecto. La actividad de los participantes es creativa, autónoma y responsable. Cada miembro tiene ya un rol y actúa en consecuencia. Se comparan los resultados parciales con el plan inicial y se realizan las correcciones necesarias. Aunque los estudiantes deben gozar de gran autonomía, el docente debe estar a su disposición para intervenir cuando ellos lo necesiten, ya sea para asesorarlos, motivarlos o apoyarlos.

5. Controlar: Los estudiantes controlan el proceso para evaluar la calidad de su propio trabajo. El docente funge en esta etapa como asesor (Tipplet, R. & Lindemann, H., 2001, p. 8).
6. Valorar y reflexionar (evaluar): En este último momento el docente y los estudiantes comentan y discuten los resultados obtenidos. El docente debe facilitar la retroalimentación a todos los participantes, tanto del producto final como del proceso. Aquí el docente recibe también retroalimentación por parte del grupo sobre sus estrategias (Tipplet, R. & Lindemann, H., 2001, p. 9).

Es esencial un análisis de cierre de lo que se aprendió al trabajar con el problema y una discusión de los conceptos principales que se han aprendido. Se debe llevar una autoevaluación y co-evaluación al momento de completar cada problema y al final de cada unidad curricular. Las actividades que se realizan para el aprendizaje basado en problemas deben ser muy similares a situaciones o problemas de una disciplina específica en el mundo real. Los exámenes del estudiante deben medir su progreso con respecto a las metas del aprendizaje basado en problemas (Gonzalez y Díaz, 2005, p.p. 29-30).

Por lo anteriormente descrito, se puede observar que la educación a distancia comparte similitudes con la educación presencial en el sentido de que también es posible llevar a cabo actividades colaborativas, basadas en proyectos y resolución de problemas. Para llevar a cabo estas actividades las plataformas educativas poseen herramientas de las que los alumnos pueden hacer uso individual o colectivamente, tales como: chat rooms, foros, aulas virtuales, webinars etc.

## **Plataformas educativas**

### **(Content management systems)**

Las plataformas digitales o plataformas virtuales son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades. Cada una plataforma cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos tipos de problemas de manera automatizada. El principal objetivo que cumplen las plataformas digitales es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicaciones en un mismo lugar en la web (Chelgoum, 2017). Existe una gran variedad de plataformas digitales, los objetivos específicos de cada una de ellas varían de acuerdo con la necesidad de los usuarios, existen plataformas sociales, de comercios electrónicos y educativas. Las plataformas sociales gozan de mucha popularidad entre la gente joven, las más comunes, son Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, etc. Así mismo las plataformas de comercio electrónico han cobrado mucha relevancia en la última contingencia sanitaria debido a la imposibilidad de salir a buscar a las tiendas cosas que no sean artículos de primera necesidad, la popularidad de estas plataformas varía geográficamente, siendo Amazon e Ebay las más populares internacionalmente.

### **Plataformas digitales educativas**

Estas plataformas se enfocan en la educación a distancia e intentan simular las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase. Sirven para complementar o sustituir el proceso de educación tradicional. Como ejemplos de plataformas educativas podemos mencionar a Blackboard, e-College, Moodle, Coursera, Edmodo, entre otras. Como se puede ver existe una gran variedad de plataformas virtuales y cada día se crean más. Estas plataformas se actualizan constantemente para brindar un mejor servicio a sus comunidades de aprendizaje.

De acuerdo a Langer (2010) algunas ventajas que ofrece el uso de estas plataformas son:

1. Ahorro de Tiempo

Los docentes pueden crear, recopilar hojas de actividades y tareas para sus alumnos y trasladar esas actividades a una plataforma educativa donde el alumno puede acceder fácilmente a todos los contenidos de la asignatura de forma ordenada y estructurada.

2. Ahorro de dinero

El uso de plataformas virtuales y los materiales que pueden almacenarse en ellas suponen un gran ahorro en papel, tinta, fotocopias, etc.

3. Mayor participación de los alumnos

Se pueden establecer grupos de trabajo los cuales pueden convertirse en una fuente de colaboración entre profesores y alumnos. El establecimiento de foros de debate y discusión pueden crear un ambiente propicio para mejorar la participación de los estudiantes y la retroalimentación de los compañeros.

4. Permiten la innovación educativa

Los docentes pueden concentrarse en innovadoras oportunidades de aprendizaje que surgen de emplear todos los recursos disponibles en Internet. Aunado a esto, los docentes pueden medir gracias al análisis de la plataforma educativa, el nivel de aprendizaje de los estudiantes y diseñar estrategias para mejorar sus debilidades educativas.

5. Aumento de la interacción con los estudiantes

Las herramientas online disponibles en la plataforma educativa permiten atender las dudas de los estudiantes que normalmente no se pueden responder por falta de tiempo. Los estudiantes pueden enviar dudas y

recibir retroalimentación incluso fuera del horario escolar, en un entorno virtual familiar.

#### 6. Permiten evaluaciones interactivas sincrónicas y asincrónicas

La mayoría de las plataformas albergan software que permite a los docentes elaborar exámenes y encuestas, los cuales pueden ser resueltos en tiempo real o asincrónico. Los alumnos pueden tener acceso a sus calificaciones y retroalimentación de sus errores, de forma inmediata y el docente puede tener acceso a esta información también.

#### 7. Permite el aprendizaje colaborativo

Las plataformas educativas permiten a los estudiantes participar con flexibilidad con la ventaja adicional de que a través del sistema virtual de la plataforma el docente tiene acceso a conocer el alcance y extensión del trabajo individual y de grupos, haciendo que el trabajo en grupo sea más justo y equitativo.

#### 8. Aumenta la comunicación entre profesores y alumnos

Las plataformas educativas online llevan incorporados sistemas de mensajes que permiten a los docentes comunicarse fácilmente con los estudiantes. Los docentes pueden hacer anuncios, subir o modificar asignaciones, cambiar fechas de vencimiento y el envío de mensajes grupales o individuales.

#### 9. Permiten construir una comunidad educativa

Los profesores pueden utilizar el espacio virtual para construir relaciones con los estudiantes. La comunidad online que se crea en la plataforma educativa, lograr un diálogo fluido con los alumnos y a la vez ayuda a que los estudiantes interactúen compartiendo impresiones y contenido escolar. Estas conversaciones informales fuera del aula aportan un beneficio al

proceso de aprendizaje al convertirse, tanto alumnos como docentes en miembros de una comunidad educativa online.

#### 10. Alojamiento de todo tipo de materiales didácticos

A través del entorno virtual, los profesores pueden integrar imágenes, videos, archivos PDF, etc. Actualmente resulta más fácil acceder a diferentes recursos e integrarlos en las plataformas educativas.

Por todo lo anterior se puede concluir que el uso de la plataforma digitales educativa ofrecen muchas oportunidades para el aprendizaje y apoyo de la enseñanza presencial que permiten a los docentes mejorar su proceso de enseñanza y el logro de objetivos académicos.

Es importante que al elegir una plataforma virtual que coadyuve el proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes tengan en cuenta las necesidades de su centro educativo, para poder así escoger la plataforma educativa que satisfaga sus requerimientos académicos. De entre todas las opciones existentes de plataformas virtuales, Edmodo es una plataforma que está cobrando gran relevancia en el sector educativo, debido a sus múltiples herramientas de aprendizaje y su portabilidad. Se puede acceder a Edmodo desde un Smartphone debido a que funciona como una aplicación descargable y gratuita.

### **Edmodo**

Edmodo es una de las plataformas digitales líderes con aproximadamente 58 millones de usuarios a nivel mundial. Fundada en 2008, en estos pocos años se ha convertido en uno de los recursos clave en el mundo educativo, permitiendo de forma completamente gratuita la gestión de aulas y grupos de trabajo. En esta plataforma la comunicación profesor-alumno es un factor muy importante debido a que se puede conseguir una experiencia socioafectiva parecida a la proporcionada por Facebook, pero en la que el profesor es quien coordina el aula virtual. Los

docentes pueden crear las aulas virtuales que deseen y cada alumno tiene a su vez, aulas virtuales en su perfil, mensajes, foros, accesos a encuestas, evaluaciones interactivas y grupos, que funcionan de modo independiente para cada aula virtual (Martínez Cortés, J., 2020, 1m36s).

### **Desarrollo de materiales en Edmodo**

Su estructuración es integradora de elementos externos, lo cual la hace funcional para implementar otras herramientas de aprendizaje, aplicaciones, complementos e inserción de objetos de aprendizaje. La forma en que se implementa la instrucción es sencilla e intuitiva. Se requiere de una capacitación sencilla para la creación de cursos y por parte de los alumnos, la capacitación es menor. Su principal ventaja subyace en la interacción simple que tienen las tareas de aprendizaje, las cuales se pueden organizar en escala de manera programada y es posible crear una interacción alrededor de las asignaciones, lo cual propicia la interacción socio afectiva entre los participantes.

### **Asignaciones**

Las tareas son reutilizables y por ende, se pueden crear nuevos cursos con contenidos variados que estén guardados en la biblioteca. Es decir, se reutilizan las tareas asignadas en otros cursos y pueden ser objeto de aprendizaje para otros momentos. Esta posibilidad permite un diseño instruccional flexible e integral. La misma tarea asignada puede ser modificada y perfectible en todo momento.

### **Quiz**

Otro elemento importante es la creación de cuestionarios o pruebas objetivas. Es ideal para crear exámenes cortos que permitan al alumno repasar en un ambiente de examen los contenidos del curso. Se ha creado una aplicación



integrada que permite la creación de ejercicios interactivos en tiempo real para que los alumnos puedan trabajar en colaboración y jugar a competir por medio de exámenes o ejercicios dinámicos creados por el docente con la función JUMPstart Activity.

### **Combinación de herramientas**

Edmodo permite la combinación de diferentes aplicaciones y extensiones sin tomar en cuenta la compañía o la competencia que tenga con otras plataformas. Permite la inserción de video, audio, documentos de Google y Microsoft. Esto lo hace aún más funcional, ya que permite el uso de aplicaciones provenientes de diferentes compañías, lo cual a la larga posibilita la reutilización de elementos en cualquier momento. La mayoría de las aplicaciones que pueden ser insertadas dentro de Edmodo mantienen una consistencia en sus elementos, tal es el caso de Microsoft 365, Google Apps y un sinnúmero de complementos y aplicaciones que se rigen por el código de inserción, lo cual permite el uso de estos en diferentes actividades de aprendizaje dentro de la plataforma de Edmodo.

### **Conclusiones**

El aprendizaje en línea ya no es una opción de las menos recurrentes, sino ha sido una necesidad creciente dentro de nuestra globalización y la interacción educativa internacional que tenemos con otros países. Es ahora una de las modalidades más recurrentes en los países tanto desarrollados como no desarrollados. Es por ello por lo que se requiere de mejorar la implementación de este aprendizaje a distancia por medio de las tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, en este proceso, es necesario la capacitación para que su implementación tenga éxito sea adecuada para los diferentes estilos de aprendizaje y especialmente para un grupo en especial que necesita o desea un aprendizaje distribuido por medios virtuales. Es por ello que las plataformas de aprendizaje se presentan como un medio para la distribución de aprendizaje ideal

para llegar a una cobertura más amplia para la población y para que la educación pueda llegar a un mayor número de aprendices.

Es bien sabido que hay un gran número de plataformas educativas al alcance de los educadores. Sin embargo, el primer paso para decidir cuál es la ideal para la implementación en mi entorno educativo es el análisis de la comunidad de aprendizaje, el tipo de contenidos a distribuir, la población objetivo, sus capacidades técnicas, económicas, el equipo con el que se cuenta y sobre todo la orientación de la población hacia estas modalidades de aprendizaje mixto y virtual. Posteriormente, lo ideal es evaluar y analizar las diferentes opciones de acuerdo con el análisis hecho previamente. Si no se realiza este proceso, se cae en una problemática al momento de la implementación porque no está contextualizada a la comunidad de enseñanza y aprendizaje y eventualmente habrá fallas en su implementación que serán en algunos casos completamente fallidas y el tiempo perdido y el impacto de estas modalidades serán afectados.

La gran ventaja de estas plataformas es el ofrecer herramientas de comunicación, de administración escolar, de autoría para elaboración de ejercicios, evaluaciones, manejo de contenidos, inserción de elementos interactivos y multimedia y en algunos de los casos comunicación sincrónica. Es decir, las plataformas nos dan la posibilidad de crear no solo salones virtuales, sino escuelas virtuales y manejo de contenidos consolidación y para aprendizaje con el fin de que sirvan adecuadamente para las modalidades mixtas y virtuales.

## Referencias

- Brufee K. A. (1999). *Collaborative Learning*. Higher education Interdependence and The Authority of Knowledge. USA: Johns Hopkins University Press.
- Chelghoum, A.(2017) Promoting Students' Self-Regulated Learning Through Digital Platforms: New Horizon in Educational Psychology. *American Journal of Applied Psychology*. Vol. 6, 5, pp. 123-131. doi: 10.11648/j.ajap.20170605.17

Martínez y Agraz (Coords). (2020). Experiencias Exitosas en la Multimodalidad.

De los Santos, V.E. (1996). *El estudio independiente: consideraciones básicas*.[http://www.cuaed.unam.mx/puel\\_cursos/cursos/d\\_instruccional/modulo/doc/santos.pdf](http://www.cuaed.unam.mx/puel_cursos/cursos/d_instruccional/modulo/doc/santos.pdf).

García Aretio, L., Ruiz, M. y Domínguez, D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel

González, G. y Díaz, L. (2005). *Aprendizaje colaborativo: una experiencia desde las aulas universitarias*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400804>.

Keegan, D. (1996). *Foundations of Distance Education*. Routledge Studies.

Langer, L. (2010). *Empower English Language Learners with Tools from the Web*. Corwin.

Marques P. (1999). Nuevas Tecnologías y Recursos Didácticos. *Dialnet*, 157, 41-47.

Martínez Cortés, J. (17 de Mayo de 2020). Entrevista al Dr. Isaí Alí Guevara Bazán. Experiencias Exitosas de la plataforma EDMODO. <https://www.youtube.com/watch?v=vjx82xZRdwE&t=136s>.

Martínez, R. y Heredia, Y. (2010). Tecnología educativa en el salón de clase. Estudio retrospectivo de su impacto en el desempeño académico de estudiantes universitarios del área de Informática. *Revista Mexicana de Investigación Educativa (RMIE)*, 15, 371-390.

Oblinger, D. G. (2012). *Game Chengers. Education and Information Technologies*. EDUCAUSE.

Onrubia, J. (2005). *Aprender en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. <http://www.um.es/ead/red/M2/>

Savery, J. (2006). Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1(1). doi:10.7771/1541-5015.1002.

Silvio, J. (2006). Hacia una educación virtual de calidad, pero con equidad y pertinencia. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(1), pp. 1-14.

Tipplet, R. & Lindemann, H. (2001). El método de proyectos. <http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1KFJWWJ3B-11D27DY-P5D/metodo%20proyectos.pdf>.

## **La implementación de una plataforma educativa en la enseñanza de la filosofía**

**Dra. Martha Vanessa Salas del Angel**  
Universidad Veracruzana

**Dr. Félix Aude Sánchez**  
Universidad Veracruzana

En el contexto educativo del siglo XXI se cuenta con una amplia gama de plataformas virtuales que permiten al docente tener un número suficiente de herramientas que faciliten su labor, es así que éstas han cobrado importancia en el contexto del mundo actual, globalizado, mediático e informatizado. Hoy más que nunca, la transformación de la educación y el uso de herramientas tecnológicas marcan el nuevo rumbo de la educación. Ante los hechos irreversibles que se viven, como la urgencia de otorgar a la universidad un papel central en la compleja sociedad contemporánea, la internacionalización de la educación superior mediante la promoción de la educación a distancia, y más recientemente el confinamiento por la pandemia Covid-19, ha exigido que los docentes replanteen los modelos y estrategias de enseñanza que utilizaban, rompiendo con los paradigmas establecidos que guiaron sus prácticas en periodos anteriores.

Mucho se ha especulado sobre la manera en cómo cambiará el mundo a partir de un hecho tan inesperado como una pandemia, cuáles serán las consecuencias a corto, mediano y largo plazo, y cómo se deberán aprovechar la diversidad de los recursos tecnológicos con los que actualmente se cuenta para afrontar situaciones tan vertiginosas, que ponen en tela de juicio las prácticas convencionales. Sin embargo, un hecho innegable es que los docentes deben estar alerta y vislumbrar los indicadores de cambio y estar atentos en aquellos horizontes de los que no se tenía referencia o que no estaban contemplados.

Es por ello que poseer iniciativa y ser capaces de anticiparse a necesidades futuras, será una de las habilidades que los docentes deben desarrollar con la

finalidad de realizar planeaciones efectivas para su práctica, y de alguna manera, la proyección de tales prácticas supone el cambio de roles en la educación. Es necesario cambiar la relación entre profesor y estudiante, así como estudiante y asignatura. Ciertamente, la educación supone una organización que involucra una gran cantidad de elementos que requieren replantearse en esta época de cambios y transformaciones.

Se necesitan herramientas que permitan la flexibilidad de la educación, herramientas que lejos de apegarse a lugares rígidos, estáticos e inamovibles, permitan apertura y posibilidad de ajustarse a las necesidades del estudiante, exámenes y aulas de clases no presenciales que permitan afrontar aquellas situaciones que no podemos controlar, tal como ocurrió con el confinamiento provocado por la pandemia del Covid-19. Esto es, lo que se necesita es cambiar el tipo de organización de espacios y tiempos para que sea posible tener acceso a la labor docente desde diferentes ubicaciones y tiempos.

Desde tal perspectiva, las plataformas educativas ofrecen un entorno en el que es posible encontrar muchas herramientas que optimizan la labor docente, en la medida en que permiten la creación y gestión de cursos de diferentes asignaturas o experiencias educativas. Esto es, la función que otorgan las plataformas virtuales es la creación de un lugar no físico de trabajo compartido, cuyo objetivo es el intercambio de contenidos e información en el que se incorporan elementos de comunicación tales como, foros, correos, videos, videoconferencias, debates, etcétera.

Así, las plataformas educativas permiten la generación y diseño de cursos completos, a la vez que proporcionan las herramientas de trabajo necesarias para la función docente, asimismo, permiten ir generando una gran cantidad de información que, en adelante, puede servir de repositorio de objetos de enseñanza que, a la larga permitirán la construcción de más recursos aprovechables para la labor diaria.

El esquema o modelo de funcionamiento de las plataformas presupone un lugar de trabajo interactivo cerrado y controlado en el que es posible satisfacer la demanda de información tanto para padres, como para alumnos, desde el cual es posible la realización de contenidos que permiten al docente ofrecer al estudiante información en diferentes formatos de archivo: PDF, XLS, DOC, TXT, HTML, etcétera.

Sin embargo, además de lo antes señalado, otro atributo con el que cuentan las plataformas es que estas ofrecen herramientas relacionadas con la comunicación y trabajo colaborativo entre estudiantes, mismo que se considera relevante en su formación; mediante las salas de chat y mensajería interna se permite el intercambio de información de manera fluida e inmediata entre los miembros, ya sea de manera grupal o individual.

No menos importante es que se permite llevar cabo, casi de manera automática, procedimientos de seguimiento de actividades encomendadas a los estudiantes, tales como, reportes de lectura, esquema, mapas conceptuales, diferentes tipos de presentación, así como la evaluación. Como ejemplos de evaluación se podrían mencionar diferentes tipos de cuestionarios editables por el profesor para los procesos de valoración o estimación de estudiantes. Asimismo, ofrecen otras herramientas complementarias que se integran para facilitar el registro o bitácora de las clases, tales como portafolios de evidencias, bloc de notas, entre otras.

La idea sobre la importancia de utilizar herramientas digitales en la función docente y a la implementación de las mismas, se debe señalar que, específicamente en la formación de Licenciados en Filosofía este hecho ha estado ocurriendo, aunque de forma paulatina, ya que generalmente entre la comunidad de docentes que se dedican a la formación de filósofos se tiene la idea, muchas veces generalizada de que la enseñanza de la filosofía, por su propia naturaleza especulativa, no puede valerse de las herramientas tecnológicas, tal como las plataformas educativas. A partir de dicho prejuicio, muchos profesores no tienen una formación suficiente en el uso de herramientas digitales y limitan a los

estudiantes ya que en muchas ocasiones no conocen el apoyo que ellas les pueden ofrecer en el desempeño de cualquier experiencia educativa.

Es importante señalar que dicho prejuicio se presenta porque desde los orígenes de la actividad filosófica, ella ha estado vinculada al dialogo, la reflexión, la argumentación, el debate, el intercambio de ideas; pero en cierto sentido, se han olvidado de transformar y actualizar las estrategias por las que es posible llevarla a cabo; esto es, no se ha modificado la manera en que es posible transmitir y procurar el desarrollo de habilidades características de la disciplina y de sus distintas áreas.

Desde el inconveniente o dificultad que se ha señalado, los estudiantes siguen repitiendo los patrones tradicionales presentados por algunos profesores y en algunos casos se muestran renuentes a experimentar nuevas estrategias de aprendizaje de la filosofía, que como cualquier disciplina, debe estar abierta a las modificaciones o transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje que exige la situación de mundo actual.

Ante la exigencia de una transformación en el ámbito de la educación y específicamente, en la enseñanza de la filosofía, es pertinente transformar las prácticas de enseñanza, una de las cuales es posible llevarla a cabo considerando el uso de plataformas educativas con la finalidad de mejorar los procesos de formación de licenciados en filosofía.

La necesidad de contar con herramientas que permitan la enseñanza de la filosofía es también abordada en un texto publicado por la UNESCO en 2007 titulado *La Philosophie, une Ecole de la liberté –Enseignement de la philosophie et apprentissage du philosophe: état des lieux et regards pour l'avenir* (*La filosofía. Una escuela para la libertad, el cual lleva como subtítulo, Enseñanza de la filosofía y aprendizaje del filosofar: la situación actual y las perspectivas para el futuro*), el cual fue publicado en español en 2011, con el apoyo de profesores de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Iztapalapa. En este texto, resultado de un profundo análisis a nivel global de la filosofía y de su enseñanza

en los diversos niveles educativos, se reúnen importantes reflexiones de muchos especialistas de diversas disciplinas, que conscientes de la relación e influencia que tiene la filosofía en las distintas disciplinas y en la cultura en general, se dan a la tarea de reflexionar sobre su significado y función, haciendo hincapié en que uno de los ámbitos más importantes de cualquier sociedad es la enseñanza de la filosofía y su aprendizaje en los diversos ámbitos educativos.

Por lo que respecta a la enseñanza de la filosofía y el uso de la tecnología se señala que:

El acceso a la enseñanza en línea amplía el auditorio de los cursos de filosofía de las universidades de renombre y permite, al mismo tiempo, que los estudiantes de otras regiones puedan acceder a una multiplicidad de recursos sin precedentes. La implantación de esa práctica es muy importante, en particular, en las regiones donde la continuidad territorial está muy fragmentada, como en los archipiélagos del Océano Pacífico o del Océano Índico, pero también en las regiones continentales más alejadas de los grandes centros universitarios (UNESCO, 2011, p.109).

En ese mismo orden de ideas, y para reforzar el hecho de que el crecimiento y desarrollo de productos para la enseñanza a distancia debe ser una prioridad para el progreso en la enseñanza de la filosofía en el futuro inmediato, se enfatiza que, en el caso específico de la filosofía, el trabajo a distancia es ya una realidad.

En el texto al que se ha hecho referencia un grupo de evaluadores británicos en el último informe de la *Quality Assurance Agency for Higher Education* señalan que:

“Los departamentos de filosofía utilizan cada vez más Internet e Intranet como recursos para facilitar los estudios de los estudiantes. Esa práctica aún no se ha generalizado, pero en 18 de los informes recibidos (44%) se comenta de manera positiva la utilización de esos recursos. Y en tres informes se recomienda que los departamentos le den más importancia al



desarrollo de los recursos de Internet para la enseñanza. A finales de 2009, el 50% de los cursos universitarios de la Unión Europea, incluidas todas las disciplinas, estará disponible en línea y el 80% de los estudiantes utilizará el aprendizaje móvil. En la mayoría de las universidades americanas, se puede acceder por podcast a los cursos, a los seminarios y a otras prácticas de enseñanza. La Universidad de Berkeley, por ejemplo, ha puesto en línea la mayoría de sus cursos, clasificados por semestre. En la página web de la Universidad de Oregón, hoy en día es posible visionar las entrevistas o las conversaciones con los profesores-investigadores, la mayoría de los cuales pertenecen a su departamento de filosofía” (UNESCO, 2011, p. 109).

En este mismo sentido, el *Programa de Trabajo Estratégico 2017-2021, Pertinencia y Pertinencia*, Eje estratégico I. Liderazgo académico que tiene por objetivo: “diversificar y actualizar la oferta educativa con calidad, equidad, eficacia y pertinencia, para el desarrollo regional y nacional, considerando las diversas modalidades de enseñanza y haciendo uso de las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje” y que en su línea de acción diecisiete menciona que la necesidad de “fortalecer los programas educativos y aplicar la oferta educativa a través del uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC)” (Universidad Veracruzana, 2018, p.25).

Lo antes mencionado nos permite apuntar a un hecho contundente, se requieren programas educativos con estándares de calidad nacional e internacional, con un enfoque centrado en el estudiante, así como en la implementación de estrategias centradas en el aprendizaje, en las competencias pedagógicas, en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación y en considerar todos los recursos y opciones que nos ofrece este mundo globalizado.

A partir de lo anterior, no queda más que reconocer que el uso de las tecnologías de la educación debe estar disponible en los procesos de enseñanza de los licenciados en filosofía, la labor docente de los tiempos actuales lo exige.

Exige formadores comprometidos con el entorno, con la sociedad, capaces de afrontar los retos de la educación actual, y los estudiantes merecen vivir sus procesos formativos de la mano de herramientas que faciliten su aprendizaje.

Tomando como premisa que la enseñanza de la filosofía debe superar la educación tradicional en modalidad presencial centrada en la transmisión de información y evolucionar hacia aquellas modalidades no presenciales que permitan aprovechar de manera más eficaz el tiempo y los recursos económicos, tanto de profesores como estudiantes. Se debe generar también una mayor participación y compromiso por parte de los estudiantes en el uso y aplicación de recursos tecnológicos, ampliando sus posibilidades no solo de aprender a conocer, sino también de practicar los aspectos integrales de su formación, tales como lo heurístico y lo axiológico.

La utilización de plataformas digitales tiene muchas virtudes y beneficios, en cuanto que son herramientas de apoyo a la docencia y a las actividades de enseñanza-aprendizaje, aunque también se pueden distinguir algunas limitaciones en cuanto a su uso, si es que se consideran valiosas e irremplazables las relaciones humanas dentro de un espacio físico como un salón o auditorio. Si algo mostró la pandemia en 2020 es la necesidad y obligación de que todos los actores se adapten de la mejor manera posible a situaciones límites y radicales que ponen en juego la salud de todos y permiten que se replantee y discuta el papel que juegan las distintas modalidades de enseñanza y aprendizaje.

A continuación, se establece lo que se podría considerar una experiencia exitosa en la utilización de la plataforma educativa Edmodo, la cual fue creada principalmente para la educación media superior, pero al ser una plataforma centrada en la comunicación entre el docente y los estudiantes dentro de un entorno cerrado y privado, ha tenido una buena aceptación al ser utilizada en

algunas de las experiencias educativas o asignaturas que se imparten en la Licenciatura en Filosofía de la Facultad de Filosofía de la Universidad Veracruzana; tal es el caso de *Historia de la Filosofía Antigua*, *Historia de la Filosofía Medieval y Renacimiento*, *Historia de la Filosofía Moderna*, *Antropología Filosófica* y *Textos Clásicos*, las cuales se ubican en los primeros semestres del *Plan de Estudios 2007*.

Es importante señalar que las experiencias educativas o asignaturas que se imparten en el área de historia de la filosofía, debido a su misma naturaleza, son fundamentalmente teóricas e implican el análisis conceptual y argumentativo de diversos textos antiguos, modernos y contemporáneos; lo anterior debe llevarse a cabo principalmente mediante el diálogo y la discusión de temáticas variadas. Por ello mismo, se hace necesario el trabajo intenso mediante la elaboración de diversas actividades por parte de los estudiantes, tales como presentaciones, cuestionarios, lecturas y análisis de diversos textos, videos de YouTube y películas que tratan temas filosóficos, así como documentales y otro tipo de actividades con la finalidad de reforzar algunos de los contenidos, o bien para introducirse a nuevas y complejas temáticas.

Todo lo anterior puede llevarse a cabo utilizando de forma gratuita la plataforma en cuestión, dando de alta un curso y compartiendo un código con los estudiantes inscritos para que puedan tener libre acceso a una determinada clase y poder consultar el programa de la materia, los criterios de evaluación, bibliografía, lecturas, ligas para visualizar páginas virtuales, videos, películas, entrevistas o documentales, explicaciones del profesor, recordatorios, podcast, avisos, así como las actividades que debe realizar como evidencias de desempeño, a las que se les puede poner fecha y hora límite de entrega y calificar cuantitativamente.

Esto último, resulta de mucho apoyo para los profesores, en tanto que es posible alimentar la página con la información necesaria, subiendo material por adelantado y liberarlo gradualmente según las fechas y horarios que se hayan elegido en función de los programas de estudio y las calendarizaciones que se

propongan. Los estudiantes tienen acceso a una gran cantidad de recursos de forma inmediata en cualquier lugar y hora en que se dispongan a trabajar, según tiempos y dependiendo de sus otras actividades, permitiéndoles acomodar sus horarios y optimizarlos al permitir una mayor flexibilidad.

Debido a lo anterior, el docente puede contar con un portafolio de evidencias organizado dentro de la plataforma, y los estudiantes tienen la certeza de que el titular de la experiencia educativa ha recibido sus actividades, además de que los pueden retroalimentar, o bien solicitarles que corrijan sus actividades y vuelvan a subirlas a la plataforma.

Asimismo, se pueden realizar conversaciones privadas de forma individual con los estudiantes, las cuales quedarán grabadas en la plataforma, en caso de que se requiera recordar alguna cuestión, tema o acuerdo realizado. La plataforma cuenta con una biblioteca en la que pueden guardarse materiales digitalizados que podrían utilizarse a futuro en otros cursos.

Otra ventaja de Edmodo es que la plataforma cuenta con una aplicación que se descarga gratuitamente para teléfonos inteligentes, la cual te permite no solo consultarla en cualquier momento, sino que además los profesores reciben las notificaciones en tiempo real de las actividades que les envían y los estudiantes pueden saber el momento exacto en que el docente ha enviado un mensaje, una actividad o un recordatorio, lo que permite contar con una vía de comunicación casi inmediata.

El motivo principal para trabajar con Edmodo, es que en particular tal plataforma resulta sumamente intuitiva, además de que simula ser una especie de red social parecida a Facebook, aunque con la ventaja de que Edmodo carece de publicidad y de distractores que causen complicaciones a los profesores o estudiantes que no poseen todavía las competencias digitales.

En la Facultad de Filosofía existen profesores y estudiantes que son competentes en el uso de las tecnologías para la educación, pero también están aquellos que no tienen la facilidad para poder acceder a estos beneficios, o en su

defecto no han adquirido las habilidades mínimas para su utilización y por lo mismo no ven ni los beneficios de las oportunidades que se nos brindan.

En su mayoría, la respuesta de los estudiantes de filosofía en el uso de la plataforma ha sido positiva, aunque han existido algunos, en casi todos los grupos, que han mostrado resistencia e incluso, han expresado su rechazo a estas dinámicas. Una explicación a lo anterior se relaciona con el hecho de que la mayoría de los estudiantes llegan a las licenciaturas con conocimientos previos sobre el uso de aplicaciones o recursos que les permiten la búsqueda y el manejo de información con una finalidad distinta a la académica; esto es, que las nuevas generaciones han accedido a los recursos tecnológicos por diversión o actividades recreativas.

Se puede apreciar que el mayor rechazo proviene de aquellos estudiantes que a pesar de poseer capacidad de análisis, comprensión y habilidades de redacción, no han tenido la posibilidad de acceder a recursos tecnológicos y aplicarlos en su vida cotidiana, algunos de los cuales incluso carecen de los equipos con las características de hardware y software mínimas para acceder a lo básico, tal como procesadores de texto, consulta de páginas, descarga de documentos PDF y aplicaciones.

Tanto la modalidad presencial como la virtual, puede contribuir a fomentar la responsabilidad en los estudiantes, aunado a que en el modelo educativo flexible de la Universidad Veracruzana el aprendizaje se centra en los estudiantes, por lo cual ellos deben asumir la responsabilidad en la construcción de su trayectoria académica. Un estudiante comprometido con su educación será siempre responsable ya sea en modalidad presencial, mixta o virtual; asimismo puede haber estudiantes quienes necesiten siempre mayor atención y apoyo en cualquier tipo de modalidad por factores sociales, psicológicos, económicos.

Una de las virtudes del uso de Edmodo es que se fomenta considerablemente la claridad en la comunicación escrita, no sólo a través de ensayos o actividades reflexivas, sino también, mediante los mensajes informales

en donde se comparten dudas, inquietudes, opiniones e información relevante con todos los involucrados de manera inmediata y fluida. La plataforma posee la ventaja de que permite crear ejercicios simples de opción múltiple para evaluar los conocimientos aprendidos y estar en condiciones de que se realice un diagnóstico en cualquier momento. Así también, permite que el profesor comparta los materiales que utiliza para sus clases, con lo cual se puede comparar lo dicho durante las sesiones con otros profesores o especialistas en la materia que han realizado videos y se han compartido mediante el sitio web de You Tube, a partir de ello es posible complementar los temas vistos en clase con las explicaciones de otros especialistas.

En cuanto a la evaluación de los contenidos por asignatura, es importante hacer hincapié que al finalizar el semestre, se puede imprimir en una hoja de Excel la lista detallada con los datos de cada estudiante, las tareas que realizaron y la calificación que les fue asignada, así como la suma del total de las actividades que subieron a la plataforma. Lo anterior permite que el material esté perfectamente bien organizado para una posible revisión de los criterios de evaluación y de la calificación final que se le asignó a los estudiantes. Es por ello necesario que a las actividades de la plataforma se les dé un porcentaje significativo que motive a los estudiantes a cumplir siempre en tiempo y forma.

A manera de conclusión, podemos señalar que la cuarentena por Covid-19 provocó que se comprendiera la importancia del uso de las plataformas educativas como herramientas para sobrellevar la crisis sanitaria, pero también permitió reflexionar sobre la necesidad de estar mejor preparados y actualizados en las tecnologías educativas, para estar en condiciones de afrontar no solo aspectos negativos como una crisis sanitaria, sino también estar a la vanguardia en el uso de tecnologías con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje promoviendo los conocimientos y habilidades propios de las competencias digitales en los estudiantes.

Debemos comprender que la actualización de los profesores en el uso de los recursos digitales es un proceso continuo y permanente que impacta

positivamente no solo en su formación docente, sino también en la formación de los estudiantes. Asimismo es necesario, vencer la actitud apática o temerosa, tanto de profesores como de estudiantes frente al uso de las tecnologías de la información y las plataformas educativas.

Es importante mostrar las ventajas y posibilidades del uso de los recursos educativos virtuales en lugares lejanos de difícil acceso, e incluso en las grandes ciudades en donde se cuenta con toda la infraestructura necesaria; pero también es revelador que a partir de la crisis sanitaria actual, el uso de estas herramientas estará mayormente justificado sobre todo en aquellos lugares en donde haya peligro de contagios masivos.

El uso de las plataformas educativas fuera del contexto de la reclusión por la pandemia del Covid-19, permitiría mayor flexibilidad en los programas educativos, puesto que los estudiantes pueden dedicarle mayor tiempo a otras asignaturas y actividades diversas. Al tener una vía de comunicación directa con sus compañeros y profesores, al acceder de forma inmediata a los materiales proporcionados por sus profesores, al estar en condiciones de solventar cualquier duda, entonces lograría que optimizaran sus horarios de trabajo y descanso, con lo que podrían aspirar a realizar actividades deportivas y recreativas con la finalidad de lograr una adecuada formación integral.

El confinamiento voluntario u obligatorio ha provocado un cambio en la manera de valorar la importancia de las plataformas educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la Facultad de Filosofía de la Universidad Veracruzana, algunos profesores habían comenzado a utilizarlas de manera constante desde tiempo atrás; otros venían usando desde tiempo atrás la plataforma educativa de la universidad llamada Eminus, la cual a pesar de ser una herramienta muy completa, no es tan intuitiva y de fácil acceso como Edmodo. Sin embargo existen algunos profesores que a esta altura se siguen negando a utilizarlas, argumentando su falta de competencia digital, pero a la vez mostrando apatía cuando hay posibilidad de introducirse o actualizarse en su uso.

Indudablemente, los próximos ciclos escolares en todos los niveles educativos traerán consigo nuevos retos y obstáculos que solo podrán ser superados con el uso de la tecnología y el apoyo de herramientas digitales. En el regreso a la normalidad o “nueva normalidad” estará patente la necesidad de optimizar los recursos económicos, tiempos, espacios, movilidad, materiales de clase, y las plataformas educativas jugarán un papel central en el proceso de enseñanza-aprendizaje y será mejor participar de la innovación que estar en contra de ella; puesto que el compromiso con la educación implica la transformación y adaptación constante con la finalidad de estar a la altura de las exigencias de la sociedad globalizada.

## **Bibliografía**

- Plan General de Desarrollo 2030, Universidad Veracruzana. (2008). [Fecha de consulta 17 de junio de 2020]. Disponible en:  
<https://www.uv.mx/veracruz/odontologia/files/2017/07/UV-Plan-General-2030.pdf>.
- Programa de Trabajo Estratégico 2017-2021, (2018). [Fecha de consulta: 17 de junio de 2020]. Disponible en:  
<https://www.uv.mx/documentos/files/2019/05/pte-2017-2021.pdf>.
- UNESCO, (2011). La Filosofía una escuela de la libertad. Enseñanza de la Filosofía y aprendizaje del filosofar: la situación actual y las perspectivas para el futuro. [Fecha de consulta: 17 de junio de 2020]. Disponible en:  
[http://www.ofmx.com.mx/documentos/pdf/Filosofia\\_unaescueladelalibertad\\_UNESCO.pdf](http://www.ofmx.com.mx/documentos/pdf/Filosofia_unaescueladelalibertad_UNESCO.pdf).



## **Experiencias Exitosas en la Multimodalidad**