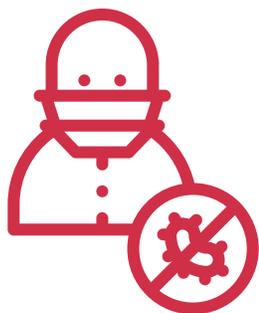




# ORIENTACIONES GENERALES PARA GUIAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES A DISTANCIA EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR



## ÍNDICE

I. Alcance del documento	pag. 3
II. Herramientas digitales para la comunicación a distancia	pag. 3
III. Buenas prácticas y consideraciones generales	pag. 6

## I. ALCANCE DEL DOCUMENTO

El presente documento tiene como objetivo entregar orientaciones generales a las comunidades educativas que, a la fecha, no cuentan con sistemas integrados de educación a distancia, en el uso de recursos educativos y canales de comunicación digital con los estudiantes, permitiendo mantener el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma remota.

Asimismo, presenta diversos medios que facilitan la comunicación entre docentes y estudiantes a distancia. Si bien las herramientas digitales que se mencionan a continuación no cuentan con el respaldo explícito del Ministerio de Educación, tienden a tener un amplio alcance, una sólida base de usuarios y evidencia de su utilidad.

Los invitamos a conocer los recursos que a continuación se presentan para poder elegir entre ellos u otros, y así obtener el mejor canal de comunicación entre académicos y sus estudiantes.

## II. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA COMUNICACIÓN A DISTANCIA

El rol de los docentes es clave para guiar a los estudiantes en un proceso de educación a distancia. Existen muchos recursos de aprendizaje de auto instrucción online, pero estos son sólo útiles en la medida que se utilicen. Muchos estudios muestran una y otra vez que las plataformas de aprendizaje digital pueden funcionar, pero siempre y cuando se acompañe y motive al estudiante en su uso.

Las herramientas para mantener la comunicación con los estudiantes son muy diversas y a veces complementarias. Algunas son de uso muy extendido en la sociedad, como Whatsapp, por lo que no exigen mayor esfuerzo de capacitación para docentes, estudiantes y apoderados. Otras, como Google Classroom, están diseñadas específicamente para apoyar labores académicas (ej.: distribuir una tarea o trabajo, desarrollar una tarea colaborativa de forma remota o entregar retroalimentación personalizada) y requieren mayor preparación.

Los softwares a continuación se presentan en tres categorías: chats, videoconferencia y sistemas de gestión de aprendizaje o LMS, según su sigla en inglés.

## 1. CHATS

- **Whatsapp** (<https://www.whatsapp.com>). Cuenta con tres vías de comunicación, chat entre dos personas, grupo y lista de difusión, para enviar comunicaciones a estudiantes o apoderados. También permite el envío de documentos. Su desventaja es que no permite la simple organización de los temas y puede resultar difícil “seguir el hilo” de la conversación cuando muchas personas participan.
- **Slack** (<https://slack.com/>). Sistema de mensajería que permite manejar conversaciones de manera ordenada entre estudiantes y docentes mediante la creación de temas de conversación (ej.: se podría crear un tema para tratar sólo las preguntas sobre la última guía). También permite adjuntar documentos.
- **Email institucional**. Es un buen mecanismo de comunicación más formal que Whatsapp, permitiendo conversaciones ordenadas y menor sobrecarga de mensajes para el docente.

## 2. SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE

Los sistemas de gestión de aprendizaje permiten a los docentes a organizar el contenido de sus cursos, dar seguimiento a trabajos y comunicarse con los estudiantes. Dado que no hacen uso de interacción por video, no requieren mayor ancho de banda. Sí exigen formación y práctica para lograr su uso fluido.

- **Google Classroom** (<https://classroom.google.com/>). Classroom se integra con otras herramientas de Google como Documentos de Google y Drive, permitiendo la colaboración en línea. Si bien todas las personas con una cuenta personal de Google pueden usar Classroom de forma gratuita, lo ideal es contar con una cuenta institucional de G Suite for Education, que reúne todas las herramientas de Google de forma ordenada (Classroom, Meet, Drive, Docs, Gmail, etc.).

***Gracias al acuerdo entre el Ministerio de Educación y Google, las instituciones que no cuenten aún con sistemas de gestión de aprendizaje para darle continuidad al proceso formativo, podrán acceder a cuentas institucionales de forma gratuita, para toda la comunidad educativa. Para más información al respecto, visite <https://educacionsuperior.mineduc.cl/>***

- **Moodle** (<https://moodle.org/>). Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Moodle es proporcionado gratuitamente como programa de Código Abierto, bajo la Licencia Pública General GNU (GNU General Public License).
- **YouTube Studio** (<https://studio.youtube.com/>). YouTube Studio permite grabar y subir videos de manera muy sencilla. Los videos se pueden incluso mostrar en vivo para luego dejarlos disponibles en YouTube. Además, en la parte inferior del video, se puede utilizar el espacio de comentarios para responder dudas de los estudiantes.
- **Google Meet** (<https://meet.google.com>). En su versión más básica, permite sumar a 100 personas de forma simultánea por reunión, sin límite en la duración de la llamada. En caso que la institución se suscriba a G Suite for Education (lo que es gratis), el límite es de 250 participantes. Ver: <http://bit.ly/hangoutscl>
- **Zoom** (<https://zoom.us/>) En su versión gratuita alberga hasta 100 participantes, con un límite por sesión de 40 minutos. Permite grabar la clase, para luego compartirla (por ejemplo, vía youtube). A la fecha además es posible para establecimientos educacionales que cuentan con un sitio web, registrarse para utilizar todas las funcionalidades de zoom, sin limitaciones. Ver: <http://bit.ly/zoom-cl>

Otros sistemas de gestión de aprendizaje no gratuitos utilizados por las instituciones de educación superior son Canvas y Blackboard.

### 3. CLASES EN VIDEO Y VIDEOCONFERENCIA

El video es un excelente medio para generar interés de parte de los estudiantes. Su desventaja es que requiere que los estudiantes cuenten con buen ancho de banda. Cuando la conexión a Internet es de mala calidad o de calidad intermitente, la visualización de videos en YouTube puede resultar lenta, mientras que en el caso de videoconferencias se puede perder mucho tiempo con las interrupciones permanentes de los participantes.

- **Skype** (<https://www.skype.com/>). En su versión gratuita soporta hasta 50 personas de forma simultánea, sin límite en la duración de la llamada. Permite enviar documentos durante la llamada, compartir la pantalla del docente y grabar la clase, para luego compartirla (por ejemplo, vía Youtube). A diferencia de Zoom y Google Meet, donde se puede compartir un link con los estudiantes para que se unan a la conversación, Skype requiere que todos previamente posean una cuenta de Skype.

### **III. BUENAS PRÁCTICAS Y CONSIDERACIONES GENERALES**

Independiente de la elección, es clave que los docentes investiguen y prueben las herramientas antes de extender su uso para el hogar. Incluso una herramienta sencilla como Whatsapp requiere asegurar ciertas cuestiones previas, como las reglas y normas del curso (ej.: horarios en que el docente estará “en línea” para responder dudas, o que la recopilación de tareas de los estudiantes se haga por medio del chat privado con el docente para no sobrecargar el chat general). A continuación se presenta una serie de buenas prácticas para consideración de la comunidad educativa:

- 1.** Establecer el personal encargado de coordinar a los docentes en la elección y formación para el uso de las herramientas
- 2.** Simular el uso de las herramientas entre docentes antes de compartirlas con los estudiantes. Se sugiere formar a docentes mediante un simulacro o juego de roles en que algunos tomen el rol de estudiantes.
- 3.** Las herramientas seleccionadas deben considerar la factibilidad de uso, accesibilidad y familiaridad de los estudiantes con ellas. La mayoría de las plataformas arriba mencionadas funcionan en computador y dispositivos móviles. Se sugiere probar las herramientas mediante un computador para quienes tengan uno en el hogar, pero también considerar que muchos estudiantes podrían sólo tener acceso a Internet a través de dispositivos móviles. Asimismo, es buena idea facilitar tutoriales para facilitar su aplicación.
- 4.** Se sugiere rediseñar los cursos preparados, generando secuencias de trabajo que tengan una duración específica y que los estudiantes perciban el acompañamiento docente; por ejemplo, con un video de inicio, una videoconferencia al final y un par de mensajes durante la semana. Por ejemplo: presentaciones en PowerPoint son utilizadas como apoyo al docente para clases presenciales; sin embargo, en clases a distancia pasa a ser el principal material de interacción, por tanto, deben ser auto explicativas.

- 5.** Definir horarios para cada clase, similar a como se distribuyen los horarios en el proceso formativo presencial, de tal forma que el docente pueda dedicar tiempo exclusivo a una clase a la vez. Considerar también normas de comunicación fuera del horario establecido (ej.: los docentes no verán consultas en horarios personales, tiempo no lectivo o de otros cursos).
  
- 6.** Crear dinámicas de interacción activa en el entorno virtual para mantener a los estudiantes conectados y motivados. Para ello pueden ofrecerse herramientas digitales que faciliten el trabajo colaborativo, como por ejemplo las aplicaciones de Google.
  
- 7.** Entregar de forma clara los criterios de evaluación, potenciando la evaluación continua como una herramienta esencial para el seguimiento del proceso formativo.
  
- 8.** La evidencia demuestra que el proceso de aprendizaje a distancia tiene mayor probabilidad de éxito a medida que aumenta el número de interacciones entre estudiante-docente y entre estudiantes.



**Ministerio de  
Educación**

**Gobierno de Chile**