

**Jornada
Extendida
Digital**

Pautas básicas para la acción tutorial (en educación mediada por TIC)





Pautas básicas para la acción tutorial (en educación mediada por TIC)



Introducción

Antes de comenzar con las orientaciones metodológicas, resulta necesario puntualizar desde qué “escenario” promovemos y acompañamos estos procesos de fortalecimiento de saberes como el proyecto de Jornada Extendida Digital se propone.

En educación desde hace tiempo venimos transitando una suerte de “reprogramación” de las prácticas, valga la metáfora, tendiente a potenciar, mediante la implementación de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) la tarea docente en el aula.

Sin embargo, la inesperada crisis sanitaria de dimensión planetaria impulsa una acelerada y necesaria formación, sobre la marcha, durante el aislamiento preventivo del año 2020 y consecuentemente del 2021. Y, como respuesta eficaz a esa necesidad, se plantea el e-learning como alternativa.

¿A qué llamamos E-learning?

E-learning (del inglés) sustituye a “Distance education” (para nosotros, en español, educación a distancia)

El e-learning (**electronic learning**) es el desarrollo de programas de enseñanza y aprendizaje a través de Internet. Según las regiones, también es llamado “teleformación”, “formación virtual” o “formación en línea”. Así, los elementos básicos del proceso educativo: profesor, estudiante, contenido, sistema tecnológico, se han modificado con el modelo de aula virtual donde lo tecnológico comienza a funcionar como medio de interacción entre profesor y estudiante.

¿Por qué E-Learning?

El boom de la formación virtual

En estos tiempos, en el marco de la globalización, nos encontramos ante una nueva y apasionante realidad, la denominada “sociedad del conocimiento”, sustentada por la explosión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Mucho se ha dicho sobre estos temas y existen posturas contrapuestas. Mientras algunos señalan el gran potencial de estas nuevas tecnologías para mejorar la calidad y aumentar la equidad en la educación, otros indican que los efectos pueden ser negativos. Ahora bien, es innegable que esto no se trata de una moda o euforia pasajera. Estamos frente a una nueva etapa, un proceso que aparece con fuerza y no podremos detener.

E-learning es entonces enseñanza y aprendizaje mediados por la tecnología

E-learning implica:

- El uso de tecnologías de redes y comunicaciones para diseñar, seleccionar, administrar, entregar y extender la educación.
- El empleo de la red mundial para proporcionar educación, en cualquier momento, en cualquier lugar.
- La capacitación ofreciendo sofisticadas facilidades (audio y vídeo, animaciones repositorios, libros electrónicos, redes colaborativas, interactividad).

E-learning NO es:

- No es “colgar” contenidos de lo presencial en la Web.
- No es el cursante pasivo ante una pantalla.
- No es despersonalizar ni aislar.
- No requiere de conocimientos de programación para ser usado.

- No es moda.

Por otra parte, la idea de Jornada Extendida como línea de acción, puso en marcha originalmente un espacio de acompañamiento para fortalecer el proceso de enseñanza y de aprendizaje de las áreas Matemática y Lengua, en los últimos grados de escolaridad primaria. En esta ocasión, se plantea con el mismo propósito en versión digital (JED) y como parte de un entorno virtual, lo que implica que las clases se han convertido en **objetos de aprendizaje**. Para comprender a qué llamamos objetos de aprendizaje, compartimos la siguiente definición:

«Entidad digital o no digital que puede ser usada, re-usada o referenciada durante un aprendizaje mediado por tecnología. Ejemplos de este tipo de aprendizaje son sistemas de entrenamiento basados en computadoras, ambientes de aprendizaje interactivo, sistemas de aprendizaje a distancia, ambientes de aprendizaje colaborativo. Ejemplos de objetos de aprendizaje son contenido multimedia, contenido instruccional, software educativo, herramientas de software y eventos, personas u organizaciones referenciados durante aprendizaje basado en tecnología». (Willey 2006)

Por lo tanto, ahora cada clase es un contenido codificable en soportes electrónicos, factible de ser comunicado, recuperado, usado y reusado a través de dispositivos digitales. Por ello hemos generado más que una herramienta, un **recurso educativo abierto**, publicado bajo la licencia de la Plataforma 'ELE' que permite y alienta su reutilización en contextos de enseñanza y aprendizaje dado que posee una intencionalidad didáctica explícita.

Como verán, frente a esta realidad, la tarea docente implica asumir una posición frente al conocimiento, ya sea de consumidor o de productor de contenido. Desde la Plataforma 'ELE' y, en este caso, el equipo de JED, atendiendo al propósito específico que nos convoca, consideramos de vital importancia la coparticipación de un colectivo docente que explore, nutra, potencie nuestras propuestas, apuntando no solo al fortalecimiento de lo ya conocido sino a la maravillosa tarea de deconstrucción y reconstrucción de nuevos saberes.

Confiamos que lo ofrecido desde las aulas de JED se conviertan en insumos como puntos de partida más que en puertos de llegada, he allí la diferencia entre consumir o producir.



Pautas básicas para la acción tutorial



Para ampliar esta perspectiva proactiva, compartimos las siguientes sugerencias para el uso de las TIC en el aula, de la *Guía sobre Convivencia Digital 2020* de UNICEF:

- **Usar las TIC como una herramienta de producción de conocimiento.** Trabajarla como un objeto de estudio en sí y no solo como una herramienta.
- **Pensar un uso divertido y original de las TIC.** De esta forma se disminuirá la posibilidad de distracción
- **Fomentar constantemente la creación y la disrupción**, algo que debe ser continuamente provocado y estimulado. Así podremos conseguir innovar permanentemente en prácticas educativas, captando y desarrollando la atención de chicos y chicas.
- **Usar diversas formas tecnológicas.** Tanto los videos, como las fotos, los programas de diseño, las aplicaciones o los videojuegos son diversas formas que encontramos al alcance para trabajar en el aula.
- **Propiciar la producción de contenido**, para así enseñar nuevas formas de apropiación tecnológica.
- **Escuchar los intereses y usos de los chicos.** Así podemos partir de sus preferencias y saberes para construir nuevos materiales.
- **Propiciar el uso reflexivo.** Debatir y dialogar sobre el uso de la tecnología y escuchar la opinión de los chicos para generar un ida y vuelta enriquecedor.
- **Abrirse a aprender de ellos.** Los niños, niñas y adolescentes tienen mucho que enseñarnos en cuanto a tecnología y debemos enriquecernos con esos saberes.
- **Mantenerse al día.** Los consumos tecnológicos de los chicos y chicas cambian rápidamente. Lo que ayer era un éxito hoy es parte del pasado. Por eso debemos estar al día de lo que es popular entre los estudiantes y tomar esas tendencias para construir otro tipo de conocimiento.
- **Fomentar la cultura del hacer.** Existen diversas comunidades y grupos que aprenden acerca de la tecnología al crear junto a ella. Los hackatones son un ejemplo. Estos eventos nos muestran cómo de manera colaborativa se pueden producir proyectos entre distintos tipos de profesionales (programadores, diseñadores, desarrolladores, etc.). Estimulando la generación de equipos informales de trabajo creativo surgirán nuevos grupos para explorar, diseñar y accionar ideas que se implementen en proyectos.

Pautas básicas para la acción tutorial

Es menester aclarar que, sobre todo lo expuesto, el aspecto esenciales que contribuyen al éxito de las prácticas educativas en entornos virtuales implican la validación de la dimensión humana de la tarea, cuya sensibilidad requiere de especial consideración por parte de los acompañantes tutoriales involucrados.

Algunas consideraciones particulares desarrolladas por UNICEF, en *“Orientaciones para docentes y recursos digitales para atender a la diversidad en la educación a distancia en el contexto del COVID-19”*, sugieren al respecto:

En relación a la acción tutorial

- Brindar **apoyo emocional** a los y las estudiantes y sus familias, especialmente a quienes experimentan mayores dificultades (barreras) para participar de las actividades propuestas.
- Identificar los **recursos del entorno** del estudiante que son favorables para el aprendizaje: herramientas tecnológicas con las que cuenta, personas de apoyo, materiales educativos en casa, etc.
- Orientar a **la familia** en cómo puede apoyar a su hijo o hija en el proceso de aprendizaje a distancia.

En relación a las actividades de enseñanza aprendizaje

- Buscar desarrollar los hábitos de estudio y habilidades para la autorregulación y autonomía en el aprendizaje.
- Racionar la información, materiales y actividades que se entregue a los y las estudiantes, priorizando pocos materiales de alta calidad (pertinentes, significativos, accesibles, etc.)
- Priorizar proyectos de aprendizaje que integren áreas curriculares, propuestos semanal o quincenalmente, evitando actividades mecánicas y repetitivas en favor de actividades significativas y motivadoras.
- La evaluación debe considerar información personalizada del estudiante, describir fortalezas y oportunidades de mejora claras y factibles e identificar barreras que pueda estar experimentando el o la estudiante para participar de la educación a distancia.
- Esta información valiosa debe organizarse en un portafolio

En relación al trabajo colaborativo para la enseñanza

- Compartir con otros docentes los hallazgos en la experiencia de la enseñanza a distancia.

Pautas básicas para la acción tutorial

- Establecer redes de apoyo con docentes, especialistas y organizaciones para incrementar el saber pedagógico que permita brindar una respuesta oportuna y pertinente a cada uno de los y las estudiantes.

Recomendaciones para el diseño de actividades de aprendizaje

Considerar la variabilidad y nivel de competencia curricular de los y las estudiantes:

- Observar y determinar el nivel de competencia curricular de cada uno de los y las estudiantes y determinar las áreas en que requieren más apoyo, manteniendo altas expectativas sobre cada uno de los y las estudiantes.
- Tener en cuenta diferentes grados de realización y complejidad (demanda cognitiva) en las actividades planteadas.
- Plantear actividades diversas (dando opciones) para trabajar un mismo desempeño, considerar actividades de refuerzo sobre algunos desempeños del ciclo anterior, y actividades de libre ejecución según los intereses de los y las estudiantes.
- Permitir diferentes formas para la ejecución o respuesta en las actividades, brindando diferentes posibilidades para que el o la estudiante comunique lo que sabe (uso de material concreto, texto oral o escrito, lenguaje de señas, braille, gráfica, audiovisual, a través de una persona de apoyo (dactilología), etc.)
- En el caso de estudiantes con discapacidad, se deberán considerar las adaptaciones curriculares, pudiendo concretar y priorizar los objetivos de aprendizaje, ajustar las actividades, estrategias y la evaluación considerando su nivel de competencia curricular y digital, posibilidades y modalidades de percepción (visual, auditiva, etc.), niveles de comprensión, comunicación y manipulación; teniendo en cuenta el contexto de la educación a distancia.
- Para el caso de estudiantes con talento o superdotación, el material debe permitir extender y/o profundizar los aprendizajes a partir de la actividad inicial, dándoles la oportunidad de realizar productos adicionales vinculados a su talento específico.

Desarrollar la autonomía y motivación de los y las estudiantes:

- Facilitar a los y las estudiantes herramientas de autorregulación de su aprendizaje: lista de cotejo, cronómetro, preguntas clave, autoinstrucciones, etc. También facilitar opciones para la organización de sus actividades (calendario, mensajes para iniciar las actividades, etc.) Comunicar el objetivo de cada una de las actividades de

Pautas básicas para la acción tutorial

aprendizaje planteadas vinculándolas con su vida diaria. Puede ser a través de un texto resumen que explique por qué es importante aprender lo que se le propone.

- Brindar respuesta (retroalimentación) a las actividades realizadas por los y las estudiantes. Además, brindar opciones de actividades autoevaluables, y evaluación entre pares.
- Utilizar una comunicación asertiva que aliente a los y las estudiantes a esforzarse y progresar en sus aprendizajes.
- Formular preguntas para que los ayude a reflexionar sobre lo aprendido y cómo lo aprendió, de esta manera irá tomando conciencia de las estrategias que le son útiles para avanzar en sus aprendizajes.

Para la participación y el aprendizaje colaborativo:

- Proponer actividades y facilitar herramientas para el trabajo colaborativo, organizando el apoyo entre pares o grupos de 3 a 5 estudiantes (vía telefónica o por internet); dinamizar y organizar internamente el trabajo acompañando el proceso.
- Si se realizan videoconferencias tomar en cuenta: Explorar previamente la plataforma para conocer todas las funcionalidades. Establecer con los estudiantes las normas de colaboración y participación. Permitir a los estudiantes ingresar unos minutos antes a la plataforma para que conversen entre ellos, se conozcan y fortalezcan sus vínculos. Aprovechar este espacio para observar sus interacciones y habilidades comunicativas. Silenciar a los estudiantes mientras el docente habla.

Finalmente, consideramos fundamental para la tarea educativa recordar que:

“No es lo mismo el trato interpersonal con presencia física, que con ausencia y mediatización. Lo presencial, si es funcional a la personalización, corrige sobre la marcha el accionar docente y la reacción discente por evidencias del entorno y de las contingencias. La virtualidad, aunque sea por videoconferencia, ejerce “distancia” entre los sujetos; una pantalla, un monitor, puede aproximar lo que ocurre al “otro lado”, pero es un clima artificial que aproxima datos por tecnofactos más o menos actualizados. Error en trasladar los principios y las estrategias empleados en la modalidad presencial a la forma virtual. Se requiere de una concepción diferente, aunque siempre educativa del sistema instructivo, que debe apuntar a la optimización de todas las funciones psicológicas superiores” (Paéz, 2010).

Bibliografía

Sitios web

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).(2019). *Orientaciones para docentes y recursos digitales para atender a la diversidad en la educación a distancia y contexto COVID-19.* <https://www.unicef.org/peru/media/7871/file/Orientaciones%20para%20docentes%20y%20recursos%20digitales%20para%20la%20educaci%C3%B3n%20a%20distancia.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.(2016). *Guía sobre la convivencia digital.* <https://www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf>
- Portal Edu.ar. Acompañamiento virtual. Orientaciones para docentes <https://www.educ.ar/recursos/150933/orientaciones-para-docentes>
- Portal Edu.ar. Orientaciones para las maestras y los maestros de Matemática (primer y segundo ciclo) <https://www.educ.ar/recursos/151041/orientaciones-para-las-maestras-y-los-maestros-de-matematica-primer-y-segundo-ciclo>
- Portal Edu.ar. Orientaciones para las y los maestros de Lengua (primer y segundo ciclos) <https://www.educ.ar/recursos/151043/recorridos-para-las-maestras-y-los-maestros-de-lengua-primer-y-segundo-ciclo>
- Portal Edu.ar Documento de Orientaciones pedagógicas para docentes y equipos de conducción en relación con la creación del Programa Seguimos Educando, creado por el Estado Nacional a través de la Resolución 106/2020. <https://www.educ.ar/recursos/151037/seguimos-educando-en-la-escuela-secundaria-documento-de-orientaciones-pedagogicas-para-docentes-y-equipos-de-conduccion>

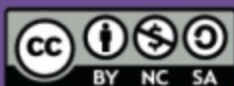
Artículos

- Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. Introducción al Elearning 2020. Usando 'ELE'. Plataforma Educativa 'ELE'. (2020). Material elaborado por Equipo de Ciencia y Tecnología para 'ELE' Plataforma Educativa Chaqueña.
- Páez, R. O. (2010). *Evaluación de las funciones docentes en entornos instructivos virtuales (eiv).* Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 3(1), 147-158 (citado en <http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/VE14.392.pdf>)
- Willey D. *The Learning Objects Literature.* (2006) <http://www.opencontent.org/docs/wiley-lo-review-final.pdf>



¡Gracias!

ele.chaco.gob.ar



Material elaborado por el Equipo de "ELE" Plataforma Educativa Chaqueña.
Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.
Provincia del Chaco, 2021.